感谢名单

扫描：睡神 丌dhx



特别鸣谢
敖厂长
佛爷
陆尼卡
刘屿
青蛙河边跳
姚晓岚
曹越
黄河
黄健
海星
骑士
柴可

方形仙人球
于善洋
本·拉风
Katana


Nisekoi
ANIME NEW TYPE

经典印刷　永久收藏

九九年下半年合订本

电子游戏软件

GAME SOFTWARE

名侦探柯南

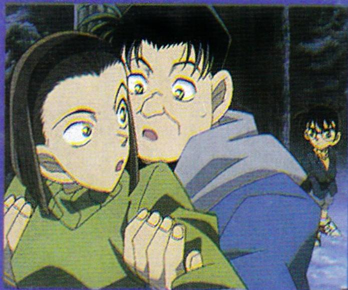
追寻血之魔幻的名侦探与怪盗

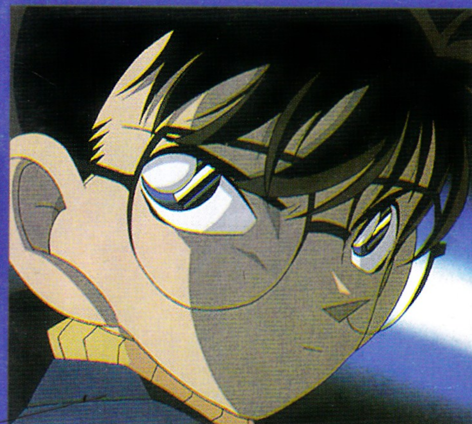




←↑通知许多奇术爱好家而引起的杀人事件，车中一名参加者被杀。吊桥的火烧毁坏，众多事件的发生，谁是下一个牺牲者呢？

↓→致人于死地的奇术究竟是怎么回事？奇术师春井风传的孙女会去复仇吗？一连串不可思议的事件又待柯南去解决了。

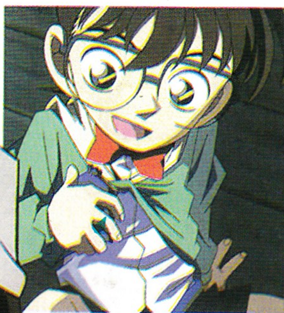




世纪末告白之钟的声音突然停止

再会名侦探的踪影……

～继续侦探～



～杀人事件不断出现～





可爱的大头柯南



正义的乐章由他奏响

正在全国各大电视台如火如荼地播放着的日本推理动画片《名侦探柯南》可以说继《灌篮高手》后再度掀起了一股卡通狂潮，你们都看了吗？这回是正在日本每周星期日晚播放的《柯南》的新作《幻惑的奇术师怪盗吉多》，大家过过眼瘾吧！我SHADOW PHOENIX也变个大头，多可爱啊！

●SNK绝地大反攻，再燃街头格斗游戏连天战火

'99格斗之王 THE KING OF FIGHTERS Millennium Battle

～千年之战～



游戏概要

●K.O.F.系列第6弹

KOF乃汇集SNK人气角色于一堂的格斗游戏。由'94～'97的Orochi（大蛇）篇，到特别版'98，至即将开始的新故事K.O.F. '99，登场人物由前作品的人物加上今次的新人物，总共有30名角色登场。

●新系统Striker System～援护攻击系统

今次的K.O.F.依旧是采用3对3的对战模式，但要选择出4名角色！（对战时出3人，余下的一个人成为Striker）。虽然是前作的援护攻击的发展改良系统，但在比赛中，呼唤出来的Striker动作类型是因Striker的不同性质而有所不同，例如有攻击对手的类型，或是回复队友的体力的类型等。

●利用Power Gauge的多种特殊动作

除保留著前作平常的紧急回避动作之外，可使用强调攻击的新要素—“闪避移动”，另更可使用消费Power Gauge的超必杀技—Guard Cancel紧急回避动作及Guard Cancel轰飞反攻击等；另一方面可使用消耗3个Power Gauge及2种新模式，这令玩家在对战时更富战略性及更具压迫紧张感等乐趣。

●Team Edit System

当然可以选择自己喜欢的角色组成自己独有队伍；另外，前作品中好评的Rulet Team Edit也保留著！因是在Random中选定的人物，所以每次都可使用有意想不到的人物角色。

故事大纲

举办格斗之王大会

送到世界各地的格斗门家而前的一封招待信—举行格斗之王大会！但今次跟以往很不同，招待者的四周一点儿也没有以往的大会般世界性规模的热闹气氛，感觉很奇怪的格斗家们，而且在对战形式上有了新的规定……。

“对战的形式是3对3，但今次大会是采用Striker Match。”

“Striker Match？”格斗家们对这种闻所未闻的对战形式显得有些不知所措。另一方面，哈迪兰上校感到今次的大会內里一定有可疑，所以便派出拉尔夫等人参加，调查今次的大会真相。

在此次大会里，二阶堂红丸也是被邀请作为特别队的其中一位成员参加KOF，而同队中已预先写上在从来在格斗界中没有看过的名字“K'”及“MAXIUM”，这令红丸百思不得其解；仍未解开疑团的红丸及其他格斗家同时前往举行大会之地……。Striker Match究竟是什么？举办大会內里隐藏着什么呢？包含多个神秘之谜的“King of Fighters”大会即将开幕！

基本操作方法

（角色面向右方的时候）

控捍操作	按钮操作
↑垂直跳跃	A：轻拳
↗前方跳跃	B：轻脚
→前进	C：重拳
↘蹲下	D：重脚
↓蹲下	
↙蹲下（下段防御）	
←后退	
↖后方跳跃	

特殊操作	
冲前	控捍→→
紧急退后	控捍←←
小跳跃	一瞬间控捍↖或↑或↗
中跳跃	冲前中，一瞬间控捍↖或↑或↗ 或是一瞬间控捍↙或↓或↘之后一瞬间↖或↗
大跳跃	一瞬间控捍↙或↓或↘之后，↖或↗或冲前中↖或↗
Guard Cancel紧急回避(前方)	Guard中→＋AB同时按下Power消耗Gauge
Guard Cancel紧急回避(后方)	Guard中←＋AB同时按下Power消耗Gauge
击飞反攻击	同按下CD按钮
Guard Cancel击飞反攻击	防御中CD同时按下
解拆防卫	对防卫中的对手展开一段时间连续攻击后，将会解除对手的防卫
受身	Down直前AB同时按下
解拆投掷动作	被对手抓住投掷之时，同按下AB或控捍加按钮
挑拨	Start键

有关The King of Fighters '99新系统





◆Striker System "同时按下BC按钮"

首先玩者要选择4名角色，对战时仍然是使用3名人物，除下的1名作为Striker使用。简单来说，这是直至前作品为止的"援护攻击"的强化版。

《主要特征》

●要使用"Striker"的时候（BC按钮同时按下）便可呼唤出来，而且使用时将可一段时间避开对手的攻击。

●使用"Striker"时将消耗1个Strike Bomb（Striker的专用Bomb）。

●"Striker Bomb"的储存数是在画面底部显示。虽然初期设定数目有3个，但每一个回合后（更换自己使用角色之时）都会加一个Striker Bomb，最大可以储存5个。

●"Striker"登场后的动作是因人物不同而有所不同，例如：攻击对手，回复体力……等等。

◆闪避移动（前方向后方向）"→或←+AB按钮同时按下"

保留前作品的紧急回避要素的同时，強调攻击要素的系统。

《主要特征》

●（前方向）闪避对手的攻击及同时前进。
那时候，在移动中按下按钮便进行专用的攻击。

●（后方向）拉开与对手之间一段距离后，一口气向前推进。

◆关于Power Gauge

攻击对手之后，画面上部的Gauge便会开始储气，超过一定量后便储存起来。最大可以储存3条。

消耗一条Gauge而可以做出动作

●超必杀技（体力红色闪烁时，自动地成为MAX版超必杀技。）

●Guard Cancel紧急回避动作。

●Guard Cancel轰飞反攻击。

消耗3条Gauge而可以做出动作

消耗所有的Power Gauge之后，可以在一定的时间內Power Up。这Power Up状态有2种类的模式，游戏进行中以按钮随意选择。

◆Counter Mode "同时按下A、B、C按钮"

《主要特征》

●随时任意作用超必杀技（不能使出MAX超必技）

●从"闪避移动中的专用攻击"也可以连接必杀技，特殊攻击，超必杀技。

●由必杀技至超必杀技连续出招的"Super Cancel"也可使出来。

◆Armor Mode "B、C、D按钮同时按下"

《主要特征》

●抵挡超必杀技时也不会被削去体力；

●就算被对手攻击也不会成为Damage pose的"Super Armor"状态；

●"闪避移动中的专用攻击"将对手轰飞。





◆两Mode的共同特征

●不能使用Guard Cancel紧急回避动作；

●不能使用Guard Cancel轰飞反攻击；

●Power Up完了之后一段时间不能储气的"Over Hit"状态。

◆有关Rulet Team Edit

本作与前作一样，在选择人物时以"Rulet"进行的话，可以以Random来编队，这可以在一次的Play使用多个角色人物。

例：第1名　草雉京1
　　第2名　陈可汉
　　第3名　Rulet →以Random决定使用角色。
　　第4名　（Striker）Rulet →以Random决定使用角色。

注：1. 在Rulet上可自由选择人数由1至4名为止。
　　2. Rulet是以队制进行决胜负。

新角色介绍

[主角队]



姓名：K'

KOF'99的新主角，年龄不详，但看起来像16～18岁，估计他是今次主办K.O.F.的秘密组织所属。虽然被移植上草雉京的格斗能力，但因为不能完全控制该能力，所以现在右手装上特制的手套；因同样可以使出“炎之技”，所以他想自己与草雉京之间可能有一些共通点。



姓名：MAXIUM

主角队中其中一人，年龄是29岁，与K'一起行动，估计他也是属于同一组织的成员，他全身的肉体像经过強化的改造手术，因此他被提升的力量是采取向前主攻战斗方式。

[怒队]



姓名：WHIP

年龄16岁。怒队是雇佣兵团；同样雇佣兵团，但与Ralf他们属于不同的部队。因其优秀间谍活动的能力，所以今次受雇及编进Ralf的部队內。

WHIP这个名字是CLARK帮她改的绰号（花名）。

[超能力战士队]



[韩国队]



姓名：JHON（全勋）

韩国队的新成员角色，年龄32岁，是KIM的同门好对手；性格上与KIM相反，非常之理论派，绝对不能再忍受KIM的“更生”方法，但他自己坚持要加入KIM队中。

“KIM君，你的‘更生’方法中有很多无谓的东西，如用我的方法，对蔡及陈等坏人可立即将他们‘更生’。好好看清楚我的方法吧！！！”

姓名：包

超能力战士队的新成员。是一名12岁的男孩子，使用超能力战斗。作为PSYCHO SOLDER仍然有很多东西还未成熟，为了能像ATHENA及椎拳崇般的优秀战士，所以现在很努力地奋斗着，性格上有一点儿害羞，但并不是自闭，对任何事情都很积极及努力地去参与，有些时候会因其可爱的外型，被误会为女孩子。

"主角队"

由左起"MAXIUM" "矢吹真吾" "K'" "二阶堂红丸"





千年魅力迫进

"饿狼传说队"

由左起"特端" "安迪" "东丈" "不知火舞"

"龙虎之拳队"

由左起"坂崎良" "坂崎百合" "坂崎琢磨" "罗伯特"

你们世纪末驿动的心扉

"怒队"

由左起"拉尔夫" "WHIP" "克拉克" "莉安娜"



"超能力战士队"

由左起"麻宫雅典娜" "包" "镇元斋" "椎拳崇"





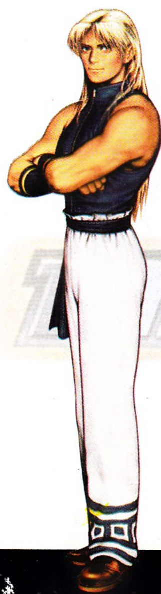




作为对SNK公司有着好感的我拿到《KOF '99》的资料时，首先发现的一点即是那有着超级人气度的、如今街头到处都是的少年克隆体的酷哥——八神庵消失了。而历代的主人公草薙京也不再作为主角登场，而以EDIT角色出现了。究竟是何原因驱使SNK将八神"逐"出KOF战场，现在还不得而知，相信这是故事发展的安排吧！系

"韩国队"

由左起"全勋" "陈可汉" "蔡宝健" "金家藩"









“女性格斗家队”

由左起“玛丽”“李香绯”“藤堂香澄”“京”



统方面加强了“援护攻击”的威力，其他似乎没有什么十分重大的改变，其优劣性也许要玩家自己玩了才知道。

这“千年之战”能否在千禧年即将来临时掀起一股风暴、令KOF真正成为格斗的霸者呢？

拭——目——以——待……

——SHADOW PHOENIX



“EDIT专用”

“CLONE草雉京-2”“CLONE草雉京-1”

为未来而战的街头众霸王
集结新战场·狙击新目标

3rd























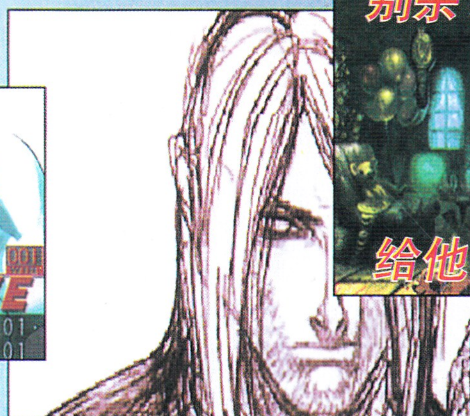




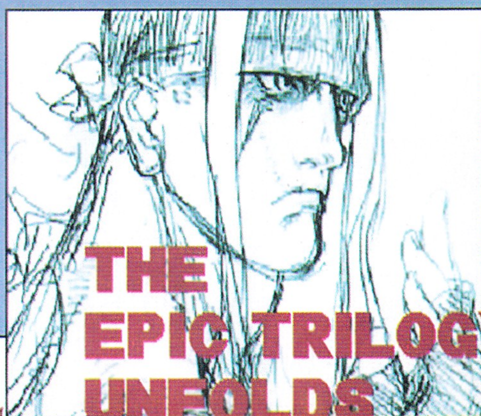
















TRIKE
GHTER
e Future













作为《街霸III》的第三集，将大人气角色春丽“回归”是卖点之一，更华丽、更辉煌是本作特点之一。相信不久的将来，不仅在街机上你们可以一展身手，新世代机——DC及PS2上也有这群霸王的身影在徘徊。

街头的少年在霸王之年代

DreamCast版

7月发售的《街头霸王 ZERO 3》你们玩到了吗？去年PS版已经发售，这次的DC版及8月发售的SS版相信会比PS版优秀许多，尤其是在目前硬件方面最为优秀的DreamCast主机上推出，相信会使这款风靡世界的作品更加发挥它的强大威力。另外与其他版本不同的是DC版加入的“VS.剧本战斗模式”更是令象SHADOW PHOENIX那样的乱舞格斗分子兴奋不已。有些朋友会问PS版

大家期待的DC版《ZERO 3》终于登场了，这款进化成为被称为究极型态的作品确实不错哦！

STREET FIGHTER ZERO 3

DC

厂商：CAPCOM
类型：FTG
媒体：CD-ROM
发售日：7月
其他：可同时三人玩

街头霸王ZERO 3

冲击DreamCast街头的霸王参见！

可以最多3人同时战斗 惊异的"VS.剧本战斗模式"！

不是也有此模式吗？对啊，但两者有着本质的区别（据说）。

2位玩家协力对战COM角色，这是在《ZERO》第1代中就有的，不过当时只可以"隆肯打警察"，而到了《ZERO 2》中却无法继承，只有在ARC版的《ZERO 2 ALPHA》中才能使用几位特定角色对战。此次DC版可以说是此模式的究极版本，人物随意选，没有象PS版那样有所限制，令你充分感受与好友同心协力的战斗乐趣。用日本朋友的话来说："有着200%的充实度！"

来《ZERO 3》中寻求你的究极格斗之梦吧！



→拜森与迪杰一起被飞龙烧灼。

死也要在一起！



同心协力 共同奋斗

↑桑吉尔夫与米卡的"心的师弟复制"奇袭沙盖特。



↓凯与寇蒂协力攻击罗兰多，往日名场面再现。

再现最终战士的兴奋？



↓两位小姐使出的只有在此模式才能出现的合体超杀。



←在Z-ISM中难道可以组合超杀吗？！



超级COMBO的乱舞攻击！

Let's try Super Battle. Street Fighter ZERO 3 on Dreamcast !

豪华充实，共10种模式任你玩个够！

DC版的《ZERO 3》中的游戏模式基本继承了其他机种版本的模式。一共10个，其中“通信”及“剧本战斗”两种模式为DC版独创的追加模式。

组队对战模式

可以选出3人进行组对战，各ISM及角色的模式等可自由设定，但人数都不可改变。



↑选出喜爱的3名人物吧。



↑嘉米VS猎鹰。

街机模式

每个角色均有自己的故事，街机移植模式。



↑共有35名角色可供选择。



←隐藏的杀意隆也可以选择出来哦！

训练模式

与COM角色进行练习战，苦练连续技等实战技巧，基本上与前两代的此模式无甚区别，你可以在此活用你的技巧，好好练习。



↑对手的状态在此画面可以设定得很清楚。

对战模式

最热门的此模式也无须什么说明了。



←选人画面很壮观吧！



↑超米VS超米。

生存模式

迎战不断登场的COM角色，只有1条血槽，挑战自我格斗极限的模式，与其他版本不同的是可以无限制的一直打下去，让你想不死也难！



↑可选战斗很多。



↑战力如何？

DC版的通信机能



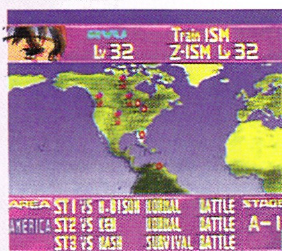
DC版的《ZERO 3》使用了独自的通信机能。软件发行后开设了DC版《ZERO 3》专用的Home Page，其中可以存取许多用户的意见及交换『揭示板』以及可以将各模式的最高纪录登录上去及上载参加“纪录排位”，这样你只要用你认为最好的纪录便可在Home Page中的“一流道场”比试了。

这里使用的是“世界旅行模式”中的育成角色的段位认定战。在道场中与段位认定用的COM角色对战，从而取得新的段位。战斗结束，数据会被道场上载。



世界旅行模式

家用版本原创的追加模式，选用自己喜欢的角色转战世界各地，令自己的等级不断上升，经验值不断累积。此时ZERO COMBO及攻击力均可上升，ISM PLUS等特殊能力得以获取。另外一个重要的就是育成角色在其他模式中的使用。



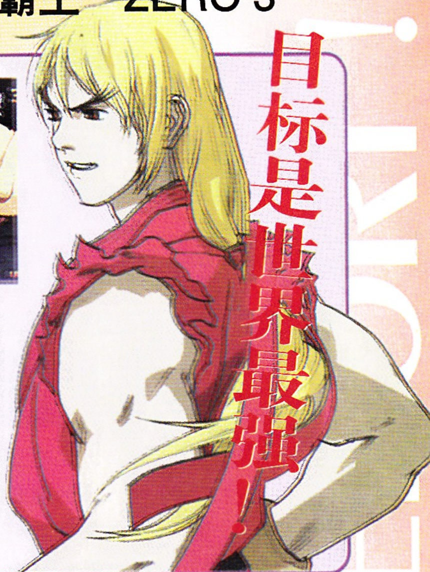
↑DC版可了解对手的一切情况。



→战斗胜利了，人物角色能力也随之上升。



→人物情况一目了然。

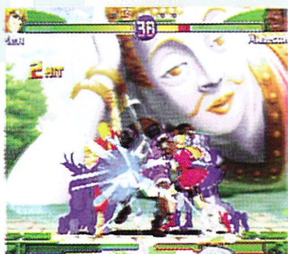


剧本战斗模式

与COM角色协力对付COM角色的梦幻模式终于实现，自由组合让你感受从来没有的爽快感觉。试想一下与好友一起杀敌尤如玩过关游戏，真是爽！

↓协力之后Combo的威力倍增。

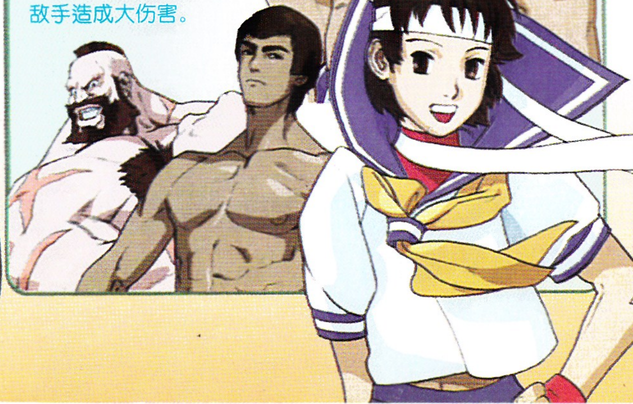




↑“双阿修罗闪空”！



↑灵活运用超杀会对敌手造成大伤害。



最终战斗模式

街机模式最后登场的场地在此直接与BOSS对决的模式，去看不同的结局吧！



←最強之敌—真・豪鬼



VS.剧本战斗模式

如前页所述，DC版原创的追加模式。可同时三人对战，也可两人协力对战COM角色。

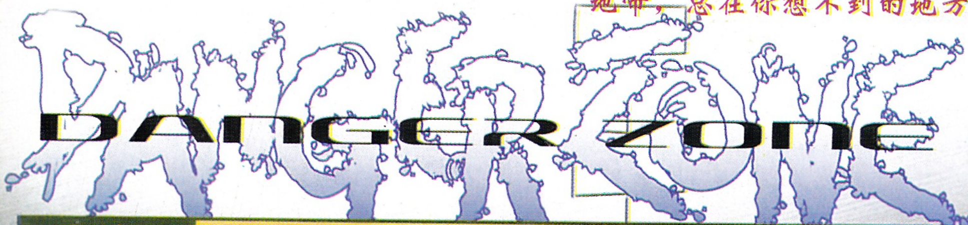


→3人同时对战感觉很爽吧！

究极最强的『ZERO 3』世界末之夏登场！

危险，并非时时存在……

地带，总在你想不到的地方……



DEAD OR ALIVE 2

网址：http://www.tecmo.co.jp/product/doa/doa_home.htm

上期的报道大家是否看到了呢？这次再为大家带来来自这款《死或生2》中的精彩画面及简单介绍。

完成度接近100%，青色的霞出击！

在上代《死或生》中有份登场的霞此次依然会再度上场，她那舞动的小刀与之身型简直象是在表演一场华丽的舞蹈，这似乎全要归功于下面这位大哥：担当角色设计的板垣氏的“操作”。



板垣氏自信之颜！

样子有些象台湾的歌手伍佰的他很自信的抿着嘴说道：“完成之日”不远了。



©TECMO, LTD. 1996,1999

Check Point 1 造型的变化

素材感极强的衣服是本作得意之处之一。这次公开的霞的造型及动作已做得煞是了得。以板垣氏的话“要加入力的部分”，从而使人物动作以及其他不会给人以软绵绵的感觉，从各个角度都几乎看不出有什么明显的破绽。



一体成型的polygon令关节处处理得十分圆滑。

从日本“DC”杂志编辑部传来的消息

据日本“DreamCast Magazine”的编辑爆弹岩君称“静止描绘的游戏画面已看不见，被称为是‘CG画’了。但是仍然是无法动的。实际上虽然看不见运动，但感觉上是非常不同的。此次的『DOA 2』素质之高实在是让人瞠目结舌，希望早日能够有运动的画面公开，让大家一饱眼福。”



舞出生命不能承受之轻重



看吧！霞的演舞第一次公开！

动作担当的话

担当本作动作的五十峰氏说道：



“比起过去的动作变了许多，从现在起包含着许多的不同意识。”

这位老兄自SS版《DOA》推出后就一直没露面哦。

Check Point 2

第二动作

所谓的“第二动作”即是指一些细小的动作，根据各种不同的物理法则而产生摇动、摆动等的运动。譬如：刀子、裙子、发辫等等感觉质轻的东西。在本作中不再刻意的令其运动，而是根据自然法则、重力、引力等的作用令之自然而不人为的活动。



如此精细的演算令你有种耳目一新的感觉。

©TECMO, LTD. 1996,1999

“死或生”的感觉

自上代《死或生》(DEAD OR ALIVE)在街机及次世代两大主机SS和PS相继推出后，虽不致好评如潮，但其精致细腻的画面、高速的1/60秒的高画质影像得到人们的认可，记得TECMO曾在97年E3展上用一句“Pure Hands-On lethal Combat”形容它，而此作《DOA 2》更是令业界人士企盼很久的作品，它会让这业界再为之掀起一次狂潮吗？

——SHADOW PHOENIX

～TECMO年度动作巨献～



饿狼传说·初次接触

餓狼伝説 FIRST CONTACT

NGP	厂商：SNK　类型：格斗FTG
	媒体：卡带　容量：16M　发售日：99.5.27



大迫力的角色选择画面。



熊熊战火燃起！


可爱的“超白龙”。


特瑞的“能量喷泉”VS舞的“龙炎舞”

SNK推出的NEO·GEO POCKET掌机大家已经从杂志及本社出版的书籍中了解不少了吧！这款《饿狼传说》不仅将“饿狼”系列的几位著名人物收录其中，连《RB饿狼传说2 新·来者》中的新人物里克和李香绯也有份登场哦。

战斗采用单一战线（难道是为了避免在手掌机本来不大的屏幕还要费劲儿地分辨自己所在的位置？），也许有此原因，但我相信这其中必有厂家的良苦用心。由于NGP采用与SNK家用机同样的方向键，故手感极佳。




中国女孩李香绯出击。





















Go, Pubby!

侍魂风云录

必杀技

将敌手从地面抱至空中再摔下来的攻击。





分身之术，根据按键决定出现位置后进行奇袭。



影像消失，自敌方头上出现进行攻击。



放出帕比对敌手进行攻击的招式。



命令帕比连续攻击敌手的招式。



放出电光镖状飞行道具的招式。



全身带着电击对敌手进行攻击的惊异之技。

将帕比变成球状，然后踢向敌手的招式。





帕比的影像消失，从敌手上空出现进行攻击。

将敌手投飞的具有电击属性之追击的剑技。





罗刹的秘奥义，与MSD一样属于三段技。



修罗的秘奥义，同样由三段技构成。



掷出肉令帕比吃食进而POWER UP！

衣着



茶色与绿色的组合，在某些场合会成为保护色。



感性的粉色登场，十分抢眼。



俗称“黑加尔”，头发为银色。



基本颜色，金发青衫。

姿势

后悔得坐在地上，加油啊！





摆个甫士，帕比也不例外。



十分鲜亮的橙色，一点儿也不像忍者。

※以上资料及照片均选自《侍魂64》。



加尔福特

**与帕比结成战斗之师
为正义不懈努力的忍者
狂热的美利坚风格**

人物档案

格斗流派：甲贺流+加尔福特流忍术
生日：1768年12月22日 16:10PM
出生地：美国 旧藩市 英雄城
身高：5.92英尺
体重：143磅
家族构成：母亲玛丽亚、姐姐露琼、茜拉、妹妹塞莱娜
宝物：围巾（师父留下的东西）
喜好之物：超级英雄
厌恶之物：恶人
兴趣：研究开发新的忍术
尊敬的人：服部半藏、去世的父亲
情结：从家中出来久日不归而带来的所谓「不孝」
追寻的剑之道：走向超级英雄之道

★NEO·GEO人气投票名次

第1回13位	第2回15位	第3回22位	第4回26位	第5回41位	第6回37位

跨世纪的璀璨

～《五星物语》欣赏篇～

MAMORU NAGANO'S The Five Star Stories

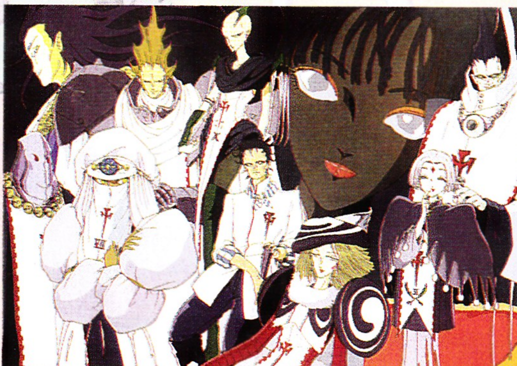
由许多人心目中的大师——永野护绘制的《五星物语》自1984年首次以其它形式出现至今，已不知不觉有15年了，废话就不多说了，它的连载相信会延至到下个世纪了……

——SHADOW PHOENIX



第4卷封面《JUNE STEP》

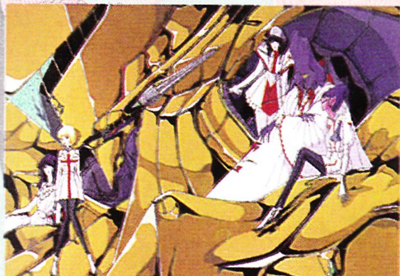
94年历《MIRAGE KNIGHTS LEFT》





第3卷封面《THE BABY SITTER》

89年历《ANOTHER SPACE》





第7卷封面《GIRL RIDE ON WHITE FIRE KIRIN DRAGON》



《五星物语》首次的广告



单行本第1卷封面《DANCE》



《重战机》期刊书封面

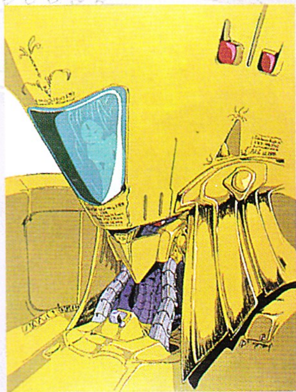
永野护版的《VR战士之陈佩》



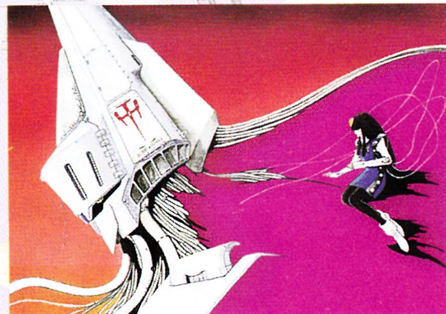
《JUNE STEP》的制作过程



黄金骑士

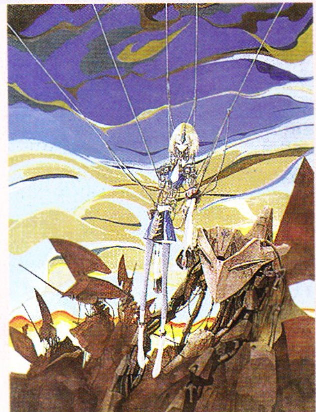


《重战机埃鲁凯姆2》封面



第5卷封面《TEARS TO REDS》

第8卷封面《GROSS SISTER》



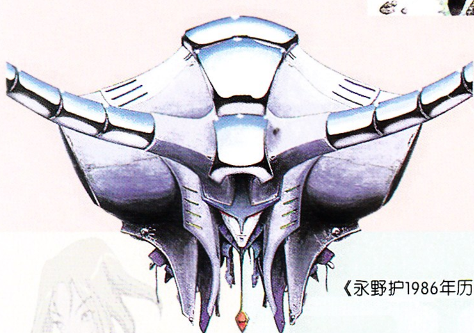
单行本《狂热永野护》的封面



第9卷封面《PUZZLED RIB》

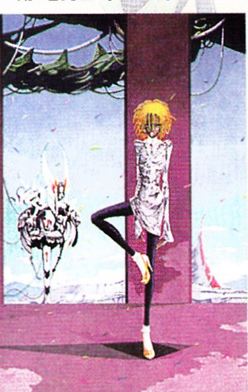


影集《GREEN & GOLD》

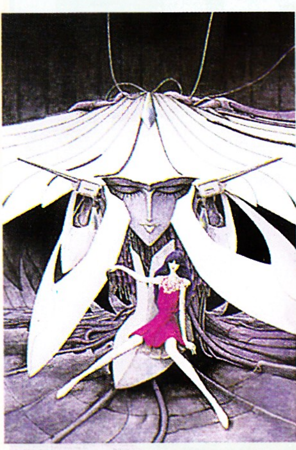


《永野护1986年历》封面

第6卷封面《BRIDGE》

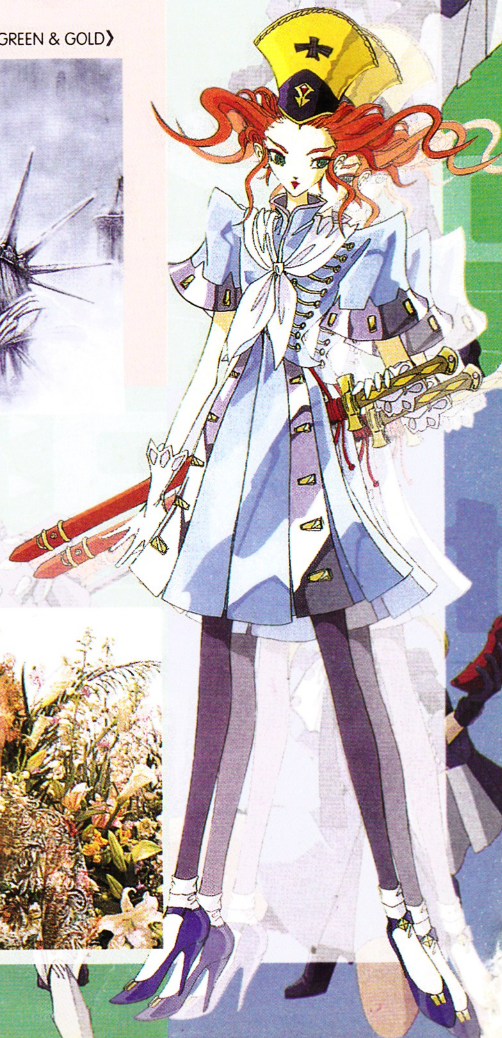


第2卷封面《MIRAGE》



永野护的花中影像





真身暴走登场！





格斗迷的圣经

●这是一本专门研究《KOF '99》的书籍，包括京和庵在内的所有角色的必杀技及连续技以及设定原画尽在其中啊！

价格：950日元(不含税)



以专家角度彻底探讨《99格斗之王》的热力书籍绝赞发行中！！

角色名：八神庵
配音：安井邦彦
格斗流派：八神流古武术＋本能
生日：3月25日
年龄：20岁
出生地：日本
血型：O型
身高：182cm
体重：76kg
兴趣：乐队
喜食之物：肉
擅长运动：全部
关心之物：新女友
厌恶之物：暴力







Story

某些东西象布满粘性液体而被拖着时发出的声响，到达那儿时，只有通道上延续至远处的红而且混乱的痕迹。

「停！」

所有到达的兵士们均已做出随时开火的样子。

「他」回头了。

「是对我说的吗？……」

他说的话没有任何人回答。

「没有关系，但一定要回答我的质问。」

「那人在哪里？」

没有人回答，取而代之枪头的数目不断增加。

「呼……」

他不在意地开始往前行，所有士兵准备开火之际。

「！！！」

一个非常重而腥臭的物体被投到准备开火的士兵们面前，那物体竟是自己的同伴，然后刮起一阵强风，那强风象是被一些很尖锐而重的物体刮起般，掠过一些人的脸，另一些人的肚上；在一瞬间，被风「抚摸」过的人，各自发出有生以来最凄惨的悲鸣。这时警报响起了，但他并没有意思停止前行，眼前的士兵们亦在他轻描淡写下「拨开」，现场只剩下一个又一个充满腥臭的血人。

从后发生了爆炸，令四周火海一片，「他」毫不犹豫，一步又一步向前走，虽然在面前是熊熊的烈火，但全都被他手上的蓝色火焰「拨走」。

在烧不完的火海中，出现了一条人影，「他」脸上露出了微笑。

「原来在这里……让我试一下吧！」

虽然看起来象背向着，但一瞬间，「来吧！GO……啊……！」

他与那人影之间越来越近，那人影被布满火炎的拳打中头颅，同时，响起骨头爆裂的声音。

「不对！」

带着疑惑的感觉他用手将那人影的颈抓起，在顶点的火火下，刚才那人影被烧成炭块了。

「不对，他……在哪儿！？」

「他」欲往前之际，一度门阻挡着去路，所以便丢去手上的那块「炭」，用脚踢开那度门。

「CHI！」

竟然面前出现一批不论样貌、身形等完全相同的「男人」排列在一起，对他来说，这太熟悉。

「是什么的一回事，京……！」

从后面听到一把声音在说。

「没，没错了！是他……！是八……八……八神呀！」

当那士兵的喉咙被深深扣入时，不断发出一些很难听的声音。

「你知道的吗？在哪儿？究竟那人在哪里？」

「不……不知道！」

那士兵在说完这番话后便断了气。

他从那死了的士兵的装备中取起手榴弹，并投向那整齐排列的「京」上，强烈的爆炸声之后，「京」们渐渐变成炭。

「这里也一样吗……。在哪儿？究竟在哪儿？！」

好象火上浇油般，他再投下火炎，令火势更加大，房中响起爆炸声。

「京……！！！」

响起连爆炸声也可遮盖的叫声，但这叫声并不是以前那失掉理性的叫声，而是从心底里涌出来的叫声，这就是「八神庵的绝叫」。

庵

99格斗之王 ～千年之战～

他们，不会轻易放下KOF的大旗
他们，哪会舍弃“拳皇”的尊严
他们，就是真的京&庵！

Story

京

在耳边响起重轰的声音后，四周的风景失去颜色，最后，渐渐溶入了黑暗。在黑暗中象感觉到一直被一些很冷的东西不断滴在身上，那种感觉在不知不觉中消失的时候，虽然全身非常疲倦无力，幸好双眼仍可睁开。

但眼前只能见到一双手盖着我的双眼，然后，再被黑暗所包围，这次就连意识也一同被带进黑暗内。

究竟昏睡了多久也不大清楚，四周仍是被黑暗包围着，但现在，我却肯定已经有了知觉，曾几何时感觉到自己身上的某些东西在被抽走了似的，很不舒服，很难受；当时跟自己并未有多大关系的友人的回忆象走马观花般的闪过，之后，听到一把陌生的声音。

「你是草雉京吗？」

「多谢你的资料。」

真不明白是什么一回事，如无记错的话，亦曾听到过什么"古利查力度"及"K"，在耳边又听到谁在叫谁的声音，但我全不理会，因极不愿意由自己的口中回答。

当还以为我日后的日子都是这样过的时候，情况突然起了变化——耳朵传来「鼓动」声，这是我自己的鼓动。同时间一股久违了的暖流再次在体内渐渐流动着——是血液，是血开始在运行着；鼓动正在激烈地增加，有如要遮盖耳朵般，就在那时，隐约听到有人在呼唤我的名字，但由于鼓动的声音太大，不能听得太清楚，在鼓动中不断有不同的声音加入，渐渐地变成象有些东西在爆发般，虽然呼喊的声音很模糊，但我确实听到有人在呼「京」，同时亦看见在远方有闪光，当我眯起双眼想看清之际，那闪光突然扩大，四周的景色突然尽入眼帘，光更快速地扩大，四周变成火海一片，烟雾弥漫，呼吸开始变得困难，警报亦同时响起，在视觉和听觉已完全地回复之时，发现逐渐激烈的鼓动声原来是令火势加剧的爆炸声而已，突然一个男人站在面前。



「是你叫我的吗？」

那男人什么也不想回答似的，或是由于他极度惊慌吧，在他的襟上可见到记号"N.E.S.T.S."，正欲查问其意思之际，突然一股爆炸的烈风袭向我们。

究竟意识失去了多久呢？

在一瞬间浓烟稍为停止之时，我才察觉到被弹开了数十米以外。

今次不是爆炸，而是在附近响起玻璃打破在地上的声音，又象倒泻液体似的；而且象在蒸发般似的，使得四周非常闷热，当想到不得不走出这里时，脚象碰到一些东西。

「！」

尸体，而且更是……自己的尸体。

不但是脚下，整个房间都是我，四周都是我的尸体。

这时候，我完全明白了，在黑暗中，被人问问题的理由完全清楚了。

「…岂有此理…」

手上开始喷出火炎来了，但没有一口气爆发出来，而在慢慢地燃烧着。

「他们连力量也……」

再想什么也没所谓了，只想尽所有力量令房间中所有东西全部也燃烧掉。

「京…！！！」

无需犹豫，是他的声音。

当我离开这地方时，从背后有更大的爆炸风吹来我身上。

「NESTS…，那代价会相当高…！！」

拳上的火炎，象在要求我什么似的，熏烧着。



角色名：草雉京
配音：野中政宏
格斗流派：草雉流古武术+我流拳法
生日：12月12日
年龄：20岁
出生地：日本
血型：B (RH-)
身高：181cm
体重：75kg
兴趣：写诗
喜食之物：烧鱼
擅长运动：冰球
关心之物：单车、女友雪
厌恶之物：努力



THE KING OF FIGHTERS

玩具总动员之露露姐妹

不仅许多男孩子喜欢她俩，女孩子也有好多她们的疯狂FANS啊，瞧瞧这次的所谓“专辑”吧，全部都是日本漫画家七濑葵的作品，希望你们喜欢！

——SHADOW PHOENIX



娜可露露
大海报
价格：2100日元



莉姆露露
大海报
价格：2100日元



七濑葵复制原画集
神之童
价格：2100日元



露露姐妹
鼠标垫
价格：1575日元



露露姐妹
鼠标垫
价格：1575日元



露露姐妹
套装电话卡
价格：2300日元



露露姐妹
罗刹版套装电话卡
价格：2300日元



七濑葵 娜可露露
拼图
价格：2415日元



娜可露露
活页纸
价格：525日元



露露姐妹
粘合剂
价格：1575日元



娜可露露
CD夹
价格：1890日元



七濑葵 娜可露露
拼图
价格：2415日元



娜可露露
麦克杯
价格：893日元



莉姆露露
麦克杯
价格：893日元



“我也好想要这些东西啊……”

——S·P

BURIKI ONE

新生格斗神话最强出击

开创另类武力传奇NEW领域

WORLD GRAPPLE TOURNAMENT '99
in TOKYO

■ 天童凯
国籍：日本
年龄：17岁
身高：175cm
体重：75kg





■ 坂崎良
国籍：日本
年龄：32岁
身高：179cm
体重：76kg

■ 加古·迪加利
国籍：日本
年龄：32岁
身高：187cm
体重：100kg





■ 帕牙库·西宾塔古
国籍：泰国
年龄：40岁
身高：180cm
体重：80kg

■ 帕多利古·范·黑迪古
国籍：荷兰
年龄：37岁
身高：201cm
体重：120kg





■ 徐龙诚
国籍：韩国
年龄：18岁
身高：177cm
体重：65kg

■ 西国寺贵人
国籍：日本
年龄：17岁
身高：165cm
体重：49kg





■ 伊万·索可罗夫
国籍：俄罗斯
年龄：27岁
身高：175cm
体重：82kg

■ 宋玄道
国籍：中国
年龄：70岁
身高：170cm
体重：53kg

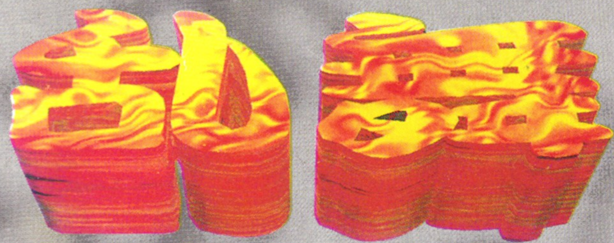




■ 晓丸
国籍：日本
年龄：28岁
身高：210cm
体重：170kg



N·G	厂商：SNK　类型：FTG
	媒体：CD-ROM、机台　发售日：99年



势力 VOL.17 之 侍组之风VER. 2



莉姆露露·罗刹　回归自然



莉姆露露·修罗　冰雪缤纷



机械磐马·罗刹　如风疾走



侍组英雄　战无不胜

风间火月·修罗　群山远眺



娜可露露·修罗　当歌对月



柳生磐马·罗刹　如炎晚霞



霸王丸、色　刀剑传奇



阿修罗·修罗　唯我独孤



万千战魂　无法无天

色　莫名奇妙



风间苍月·修罗　月海似谁



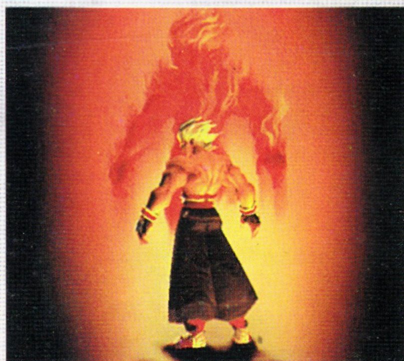
水邪苍月·罗刹　映光若幻



反面阿修罗·罗刹　神的怀抱

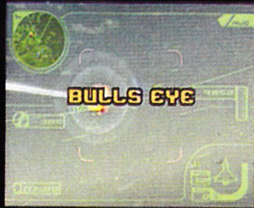


娜可露露·修罗　若诗天堂



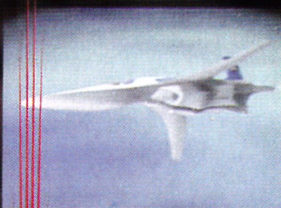
炎邪火月·罗刹　炎的光芒











ACE COMBAT 3 electrosphere







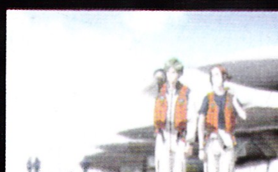




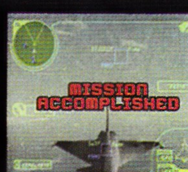
历史，因你而改变！！

这里有你在大地上无法实现的梦想。

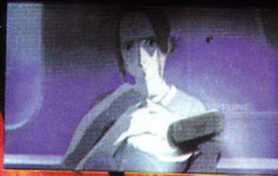




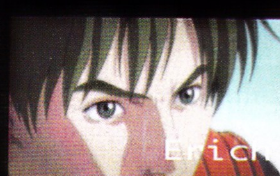




ACE COMBAT 3 electrosphere

















ACE COMBAT 3 electrosphere



王牌空战 3

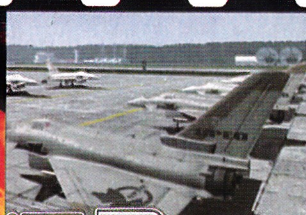


厂商：NAMCO　类型：STG
媒体：CD-ROM　发售日：99.5.27

namco

人类的限界是挣脱欲望的束缚吧！



ACE COMBAT 3

electrosphere





谁是我真正的敌人呢？





ACE COMBAT 3

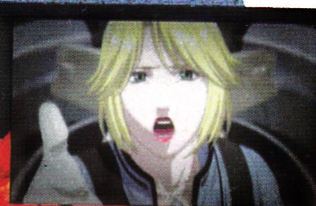
electrosphere

我是为了革命而生的女子。







ACE COMBAT 3

electrosphere

科学、战争、速度、毁灭……






开创格斗新时代战

《死或生2》特别报道

～美丽灿烂的代表～

注目作品

DEAD OR ALIVE 2 死或生2

AC	厂商：TECMO　类型：3D-FTG 媒体：NAOMI基板

“忍者队(Team Ninja)”开拓3D格斗的正统进化体

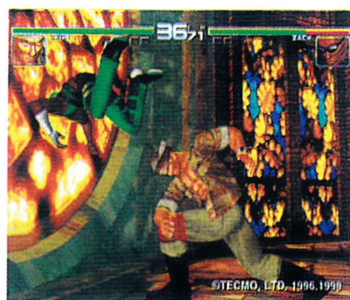




3D格斗游戏的最新进化体在这里登场！！

《死或生》系列运用的硬件包括MODEL 2、土星、以至Play Station（包括互换基板）不断“成长”，到了如今该系列的最新作《DOA 2》运用著名的NAOMI基板，发挥其超高性能，被称为“正统派3D格斗的正统进化体”的作品终于在今秋面市了。

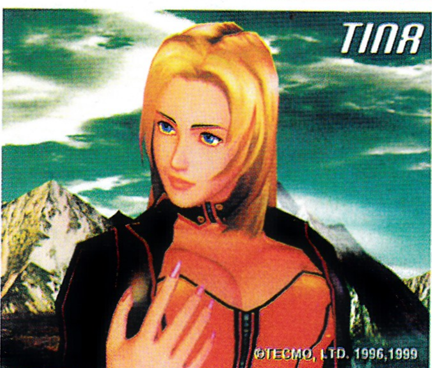
不论从角色、场地还是效果等方面都充分借助强大的技术，使之产生有些令人不可思议的“反响”。游戏中的“殴技、蹴技、投技”都“快乐”地得到最大限度的表现，也许真是3D格斗的又一次革命的开始。



→教堂圣地的决战。

CHECK POINT

①	危险系统(Dangerous System)	各个场地均有炸药地带存在，类似1代，充分显示紧张感及爽快感。
②	多彩广博的操作系统	2种防御方法、1种等级、3个键位以及许多新鲜的系统。
③	FREE-STEP/DH	原创系统，令8方向的移动成为可能，带动新动作的革命。







KASUMI　GEN FU　TINA　ZACK　JANN LEE　AYANE

DEAD OR ALIVE 2

绝命的死之战终于拉开帷幕！！

～全角色之英勇姿态大展现～

BASS

©TECMO, LTD. 1996,1999

JAN-LEE


©TECMO, LTD. 1996,1999

ZACK


©TECMO, LTD. 1996,1999

无比强大　光辉灼人　炫华惊世

我们来看看《DOA 2》的制作队伍“Team Ninja”(忍者队)的领队人物板垣先生的一席话吧！

“清楚明白地说不论DC还是NAOMI都是个相当完美的硬件，都充分显示其超强的力量。『DOA 2』所展现的映像以及声音均追求完美，可以毫不夸张的说现在是最强的。尽管我们现在(99年8、9月)已经将之做到100%，但我们不会满足，一定要将之做到120%。”

笔者S・P在看罢“99东京游戏展”的现场演示的《DOA 2》的画面，不禁惊叹它画面的美丽及人物动作的精细，相信它必定会在业界中掀起一片涟漪……

梦般映像　绰约风姿　震撼巨作

LEON
©TECMO, LTD. 1996,1999

EIN


©TECMO, LTD. 1996,1999

HAYABUSA
GEN-FU

©TECMO, LTD. 1996,1999　©TECMO, LTD. 1996,1999

死　亦危险
生　亦危险

RYU HAYABUSA

技	技
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]とし 投げコンボ
[illegible]	
[illegible]	[illegible]とし タッグ投げ
[illegible]投げ	

HELENA

技	技
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible] 下段投げ
[illegible]	[illegible] タッグ投げ
[illegible]	

BASS

技	技
バッファロークラッシュ	[illegible]
ワイルドスイング	マッスルエルボー
パワーゴング	バースラリアット
スタンガンショップ	ベアクラッシュ
ケンカキック	ロードロップキック
バース・トルネード	T・F・B・B
フライングボディシザース	マンハッタンドライバー 投げコンボ
ダイナマイトラリアット	
スーパーフリーク	スパイラルボム 下段投げ
オクラホマスタンピード 投げコンボ	ドッキングドライバー タッグ投げ

LEON

技	技
ブラストバックナックル	ジャイアントアッパー
スマッシュフック	ヒールハンマー
ストームブラストナックル	ライジングトマホーク
トラップリバースハンマー	ヘッドバット
ショルダータックル	ボディンバット
[illegible]	[illegible] 投げコンボ
STF 投げコンボ	
	クレイジークラッシュ 下段投げコンボ
DDT 投げコンボ	
	ヘビィサンド タッグ投げ
[illegible]バックブリーカー	

LEI FANG

技	技
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible] 投げコンボ
[illegible]	
[illegible]	[illegible] 下段投げ
[illegible]	ダブルドラゴン タッグ投げ
[illegible]	

EIN

技	技
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]とし	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible] タッグ投げ
[illegible]	

杀戮的生之役完全揭开面纱！！

危险，并非时时存在……

地带，总在你想不到的地方……

DANGER ZONE

DEAD OR ALIVE 2

TECMO公司著名的3D格斗作品《死或生》系列的第2作被称之为比1代华丽许多，看公开的画面确实让人有种目眩神离的感觉。

这次的“DANGER ZONE”（危险地带）为大家带来的是本作中的新角色，一位使用中国拳法的西洋女子的连续技大公开，看画面确实诚如宣传所说的一样——华丽，的确华丽。

死，

也华丽……

生，

也华丽……





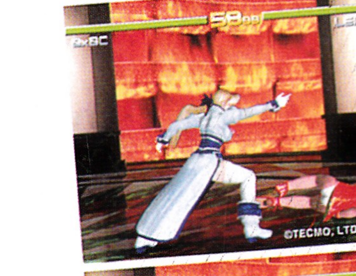






















Thank You !

格斗之王风云录

二階堂紅丸

必殺技



以手作轴回转身体攻击对手下部的招式。



手中"缠着"雷击向对手的杀招。



移动的同时打出3次蹴击的招式。



快速的膝蹴打击，他的主导攻击技。



用雷击中对手的蹴击回转技。



用雷包围住对手的指令技。



超大版本的「雷韧拳」，被防御后硬直时间超长是其弱点。



「红丸投」的强力版，威力非常大。



KOF世界中
最女性化的美少年
雷光闪烁登场！

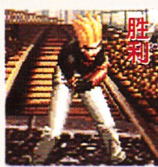
姿势



让你看见他性感的背部。



按住额头静静地后悔不已。



十分挑衅的姿势。



"觉悟吧！"

衣装



黑色的颇性感的装束。 全身紫色的薄薄衣着。 红裤是他的新标志吗？ 2P基本上是银发的。 开始是黑与白的组合。

※以上资料及图片均选自《KOF '98》。

人物档案

格斗流派：射杀流
生日：6月6日
年龄：21岁
出生地：日本（日美混血儿）
血型：O型
身高：180cm
体重：70kg
兴趣：天空游弋
喜食之物：刺身、面食
擅长运动：碟靶射击、跳高
关心之事：自己
厌恶之物：后悔、别人家

★NEO · GEO人气投票名次

第1回21位	第2回14位	第3回32位	第4回21位	第5回42位
第6回27位	第7回44位			

玩具总动员SPECIAL

年末特献 · 迎接下世纪的梦般曙光

「新机动战记 高达W」

~ Endless Waltz~

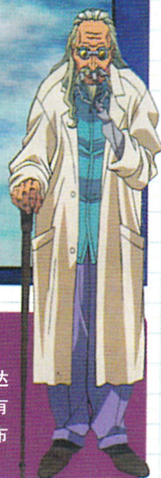
拥有巨大的双翼，搭载有可分析预测战局的“零系统”！





背部的翼可做飞行时的辅助翼用，突入大气层时用做防御。

解説 时值本世纪的最后一期，这次为大家带来是来自《新机动战记高达W—无尽的华尔兹》中的WING GUNDAM ZERO的CG画面及首办，作为“玩具总动员”的世纪末结尾篇。



J博士

开发WING高达的博士，一个有很强能力和发布指令的人物。

DATA

名称：XXXG-OOWO WING GUNDAM ZERO
全高：16.7米
重量：8.0吨
武器：光束军刀、机械加农炮、双杀步枪等
备注：在作品登场的5部高达中唯一可以变形的。

展现新世纪如霞曙光的征服太空之翼

电子游戏软件

九九年 7 月——12 月合订本



《电子游戏软件》杂志社监印

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

游戏新闻眼

西 行 漫 记

——E3 实况报导

特约撰稿人：王骏生

稻 草

临去美国出差前，打了个电话向杂志的老朋友 PINSER 道别，没想到在电话那头，PINSER 激动的好象中了体育彩票的大奖，喜不自禁地欢呼起来："太好了！太好了！！"

"好什么呀？"我及时泼上一头冰水地说，"去美国的又不是你。"

"带点东西总没有问题吧？"电话那头笑得象只老狐狸。

"当然没有问题。"我以为 PINSER 只是要带点美利坚的土产，所以答应得很爽快。

"好好！你知道吧，叶展突然要考试，去不成 E3 了。我们又不想错过这样一次大展……那就拜托你吧！……时间上没问题吧？"老狐狸好象突然抓住了一只小鸡。

"……？？"

"……！！！"

就这样，我变成了 PINSER 的一根救命稻草，肩负着万千读者的重托，怀揣着杂志社的敕令，踌躇不安地漂流到了异国他乡。

预 览

其实，就算 PINSER 没有提醒，我本来也是要假公济私去洛杉矶耍一番的。索尼新主机的宣布、世嘉新主机的发售、任天堂新主机的行动……这一切无不给 5 月的洛杉矶会议中心蒙上了一层神秘的面纱。对于电玩迷来说，E3 似乎是解决这些疑问的唯一道路……

战火的硝烟在 5 月 13 日以前便开始打响。首先发难的是世嘉，孤注一掷的 STOLAR 在 5 月 12 日召开的展前新闻发布会上宣布 SEGA 将于 99 年 9 月 9 日，以 199.99 美元的价格发售附带 56K 小"猫"的 DREAMCAST（看来世嘉这次是要真的玩命了，发售计划中那么多的 9！……只是希望性能接近电脑的 DC 不要染上千年虫这个世纪绝症）。零售价格是人们已经料到的，没有料到的是在这个价格之下世嘉居然还送"猫"。看来世嘉以低价倾销 DC 已成为不争的事实，而且以网络游戏在美国的普及程度，索尼是否能够顶住成为了当天与会者热烈讨论的主题。世嘉另外的两个大手笔是买下了美国音乐电视节目（MTV）和今年英超亚军阿森纳队的赞助权，看来欧美的玩家们将在 SEGA 和"洋葱圈"的狂轰乱炸（美国人的一贯作风）下度过一个难忘的暑假了。

但就在 STOLAR 话音未落、余音绕梁之际，久未谋面的任天堂居然也发出了声音。5 月 13 日，任天堂宣布与蓝色巨人 IBM 共同开发采用松下 DVD 系统的新一代主机，并宣称其性能决不逊于 PS2。虽然任天堂在是次新闻发布会上没有展示任何新主机的有关物件，虽然人们对于 IBM + 松下的实力仍有怀疑，但是对于任天堂这只并未瘦死的骆驼，总还是小心一点为好……与会者中有不少开始为世嘉忧虑起来，还有一些更是为 DC 唱起了挽歌……

索尼似乎处变不惊，既没有惊天动地的展前宣言，也没有激动人心的赛前动员，一切都在不言中，我是索尼我怕谁……

开 展

正式开展的时间是 5 月 13 日上午 10 点，早上 6 点便赶到会场的工作人员已经开始了紧张的准备工作，会议中心门外的广场上汇集着越来越多的人群，人们按奈不住兴奋的心情……那一刻终于到来了！

如果拿洛杉矶会议中心的 E3 和去年上海展览中心的 AM 秀相比，上海 AM 秀简直就是小巫见大巫，这是比较客气的谦辞——确切一点的说，连巫也算不上。参加大展的数百家公司密密麻麻地堆积在大小相似的三个展厅内，其中最引人注目、人流最踊跃、看上去最热闹的，自然是位于西厅（WEST HALL）的三巨头：索尼、世嘉和任天堂。

索尼

PS2

索尼的展台是三家公司中最大的，吸引的玩家也最多。对于索尼，人们最关心的并不是 PS 又有什么大作出现，而是希望能够一睹 PS2 主机的神奇风采。说来也许令人无法置信，我居然在展览会上玩到了 PS2 的游戏！！

"GT 赛车"（PS2 版），想不到吧！这么快（其实并不快，为了体会一下未来最强主机的感觉，我足足排了 1 个多小时的队！！）便能够玩到 PS2 的游戏，确实有点出乎人们的意料，也许索尼想籍此打消人们对其新主机的顾虑。供试玩的 PS2 版"GT 赛车"，赛道与操作感与 PS 版完全一样（！！），赛车则是新加的。人们在对 PS 水平的夜景画面发愣的同时，也对无论是清晰度还是光泽感都远远超过片头 CG 的车身实时投影演算效果乍舌——赛道上和赛道边所有的灯光和景物，居然都能够相当漂亮的投射在锃光瓦亮的车身上！！这种即时演算的效果我还是第一次亲眼看

到！与 DC 游戏有很大不同的是，PS2 的发色数似乎更为理想，游戏的色彩显得非常浓烈，画质相当华丽。

对于赛道的问题，PS 方面的工作人员解释说因为时间的关系，所以赛道全部采用 PS 数据，效果不好是可以理解的。但是这是否意味着 PS2 的软件开发没有那么容易呢？想当初 DC 正式宣布时所做的"巴比伦塔"，两个程序员只用不到一周就完成了。而 PS2 只是单做一根赛道，似乎不应该这样粗枝大叶吧？而且只有一辆车的画面，似乎也远远不能说明问题……在尝试过 PS2 之后，疑问不是消失而是更多了……

很多人都急着想知道 PS2 的主机是什么样子吧？让我来告诉你们……我也不知道！整套设备被隐藏在一个巨大的金字塔模型中，除了仙人掌和古埃及人外什么也看不见，一付神秘莫测的架势。看上去，PS2 一定还没有成型的主机，虽然索尼的工作人员并不愿正面回答我的问题（而且持枪的保安一直用怀疑的眼光望着喜爱刨根问底的我），但光从表面上来看，金字塔内部该是有几套不同的设备连接在一起的，不然没有必要弄那么大的掩饰……啊，对了，还有手柄。既然是试玩版，总能够一窥 PS2 手柄的芳容了吧？……不能！供玩家试玩时用的 PAD，是标准的 PS 振动手柄（DUAL SHOCK）！！很失望吧？看来索尼为了保密还是下了不少苦心的。不过这至少说明了在未来，PS2 是可以接用原 PS 手柄的（或许就使用原来的手柄也未曾可知）。

展览上并没有发表其他有关 PS2 的消息，只是不停地放映那些人们已经耳熟能详的 DEMO 画面，这不免让玩家有点失望。不过毕竟能够见识到实实在在的未来水准的游戏，到底也不算太亏。

PS

会场中展示的 PS 游戏差不多有 200 来个，对中国玩家来说，其中只有不到四分之一的游戏算是新的（鬼子真可怜！居然连 R4 都没见过！！），在这些游戏中，又有哪几个可以引得起国内玩家兴趣的呢？……

恐龙危机（DINO CRISIS）

CAPCOM 今年两大巨作之一，一改 PS 惯用的二维场景、三维角色系统，而更换成了全三维的场景。据 CAPCOM 的工作人员宣称，他们要用这个游戏挑战 DC 版的"生物危机·代号维罗尼卡"！从实际效果来看，虽然发色数方面确实少了一点，不过以明暗色调为主的画面还是显示出了 PS 的实力，比之"SILENT HILL"更上了一层楼（杀 DC 版还是心有余而力不足）。令人感到意外的是，游戏的速度相当快，恐龙进攻时的爆发力相当惊人，主角稍有不慎便容易遭到袭击，这与同公司的前作"生物危机"系列大相径庭。此外，恐龙的身躯非常巨大，以 PS 的能力居然可以得心应手的进行全三维化的处理，令人不得不佩服 CAPCOM 的水平。据说这个游戏将在今年 9 月发售。

生物危机 3（BIO HAZARD 3）

原本有消息称，"BIO 3"将会在 PS2 上推出，没想到 CAPCOM 还是杀了一个回马枪。平心而论，这个系列的第三作在画面上的提高还是不少的，人物显得更加丰满真实，僵尸的动作和出手也变得更快（还有不少僵尸会突然从废弃的建筑物或汽车内冲出来），实写和即时处理的画面也结合得比以前更好。不过系统在整体上的改进并不大，玩家（至少对我而言）未必会对之有多大的兴趣。况且这样的游戏日益繁多，人们也早有厌倦之心了（奇怪的是美国鬼子似乎一个个都是嗜血狂徒，对此分外着魔）。该游戏的发售日定在今年年底。

GT 赛车 2（GRAN TURISMO 2）

久闻大名，今日终得一见……一见之下感觉却不过而而。如果这也算做是"GT 赛车"的 2 代的话，"山脊赛车"系列每一集的显著改进大概就可以算做 PS2 与 PS 的比较了。除了增加了一些名车之外，游戏的画面、音乐及开车的感觉与前作没有任何变化！！这简直太不把玩家当人了！我们需要的并不是一本光碟版的名车大全！！对"GT2"的失望源自于展前 SONY 的自卖自夸，说什么 GT 一代仅发挥了 PS 主机 75% 的能力，说什么续集要比前作有更明显的变化……事实再一次教育了我们千万不可轻信美国鬼子的甜言蜜语。

寄生前夜 2（PARASITE EVE 2）

完全没有想到居然能够看到这个游戏的演示，虽然只有短短的 10 多秒。自从去年看朋友打完了这个令人呕心的游戏之后，我几乎已经忘记了这个 RPG 的存在。在大会散发的介绍手册上，"寄生前夜"的大名赫然在目，但我却以为这只不过是又一碗给倒霉的美国鬼子品尝的冷饭。如果不是在史克威尔摊前多停留了一会（主要是想看看 PC 版的 FF8），如果不是身后的美眉大叫了一声"PARASITE EVE 2！！"，我肯定就要错过这个稍纵即逝的机会了。

说是演示，实际上只是一段短短的片头 CG 回放，大意是说在不久的将来，致命的电脑病毒摧毁了美国（？）的网络，引起一片混乱。而就在这个时候，神秘的女主角再次出现……画面是典型的史克威尔风格，相当华丽，但是具体内容到底会是什么，仍然一概不知。工作人员也不愿回答任何有关的问题，实在令人失望。

其他 PS 游戏

给我留下比较深刻印象的 PS 游戏，还有明日帝国（007 系列）、WU－TANG、CRASH TEAM RACING 等，但对于游戏阅历比较丰富的中国玩家来说，这些作品也没有什么过于值得夸耀的。比较令人欣喜的是不少软件公司仍然非常看好 PS 的前景，所以花费不少精力开发了新的游戏引擎，很多新作品最大限度的发挥了 PS 的能力，并对原有的不足加以精心掩饰，从而使游戏的画面效果达到了很高的水平，有些甚至与 N64 非常接近（如明日帝国、古惑狼赛车等），看来 PS 的玩家是最有福气的，未来 1 年里仍然能够享受到不少优秀的作品。此外，在 UBI 的摊位前意外的见到了来自中国的游戏开发人员，因为时间的关系没有能够对他们进行采访，但是他们的到来无疑为今年的 E3 添上了浓重的一笔，也令人对中国游戏业的未来产生了美好的遐想。

世嘉

DC

今年是 SEGA 的命运之年：高达 4 亿美元的亏损、DC 的发售、试图挽回旧日帝国的威望……玩家希望看到一个全新的世嘉，但是似乎又看不清楚。本届 E3 上世嘉为 DC 所做的努力不可谓不大，展出的 45 个作品中，也有不少确实可以算做佳作。

灵魂能力（SOUL CALIBUR）

我第一个目标就是找到这个具有百万实力的巨作。展示的 DC 版已经差不多完成，所有的人物都可以选择，只是看不到片头、片尾，不知动画是否有前作那般出色……游戏中的画面简直是——太出色了！出色的令人感觉有些奇怪——同一旁的街机相比，DC 版好象是另外一个游戏，而这个不同似乎并不能够用 150% 移植之类的话来解释。显然，NAMCO 是利用 DC 的能力对"灵魂能力"进行了全新的包装，看得出来这是寄托了他们新想法的用心之作。

玩起来的感觉，因为 DC 手柄的关系而觉得有点不习惯，但是画面是非常流畅的。DC 的能力居然强大到可以把刀刃的反光描绘出来，实在令人感慨。至于地上的落叶，也真的如传说中那样会随着角色的动作而飘动，其细腻的程度使人吃惊。

人物造型方面，身体巨大和衣着复杂的大汉似乎塑造得更为真实，但是女性角色的肌肤感就有点欠缺，腿部的线条还有点生硬，衣角和头发等细节倒是很自然。

与街机版相比，角色胸部的喘动效果没有在 DC 版上展现出来。不过一旁的工作人员告诉我，NAMCO 正在考虑把这一特效补充进去，同时还可能扩大到身体的其他部分（譬如臀部）。至于发售将肯定放在 8 月初（目前定在 8 月 5 日），从公司的角度来讲，他们希望这个游戏真的能够上百万，但实际是否能够达到这个目标心里也没什么底，毕竟 DC 是一台全新的主机。而如果这个游戏不能达到理想的效果，南梦宫对 DC 的兴趣也会有所降低。他没有对南梦宫是否发售其他 DC 游戏作任何评价。

莎木

"莎木"是 DC 今年第二个重头戏，但是这次展览会却没有显示出世嘉对它应有的重视。E3 上展出的"莎木"除了一些动画之外，只有 QTE 战斗和"人头秀"两项。

所谓的 QTE 战斗，正如我一直所担心的，确实比较无聊。展示的情节发生在一个小酒馆里，男主角似乎是要救出困在酒馆里的女伴，要与流氓进行一番打斗。在游戏开始时，画面上会出现提示玩家动作的按键（有点象"DYNAMATE DECO"（暴烈刑事）中过场的系统），玩家必须按照提示尽快地按下指定的方向键或其他按钮。如果成功，主角会以相当漂亮的动作避开或击倒对手（平心而论动作真的是很漂亮），但失败就会挨打。令人奇怪的不仅仅是这种无聊的操纵系统，还有秩序井然、挨个轮番上阵挑衅主角的小流氓（原来"莎木"也患上了中国电影惯有的毛病）。说实在话，这段演示令人感到非常失望，不知为何世嘉没有能够展出即时作战的片段？

"人头秀"倒是显露出了世嘉的真实水平：女主角的头部特写完全是

以多边形实时演算而成，嘴唇上口红的质感、眼波的流动和头发的飘动都非常真实，口型则与所说的话完全符合。如果单以这个效果来与索尼永濑丽子那段演示画面相比,DC完全可以与PS2打个平手(甚至略略超出)。不过之后的壮汉和老人的脸部特写就稍逊一筹了，特别是老汉狂笑时嘴部感觉非常僵硬，而且光感太明显，使皮肤有上过蜡的不真实感。

据说莎木第一章“横须贺”要花大约70小时才能玩光所有的内容，但是若是单单完成主线的话便只需要差不多20小时。号称世嘉投资最大的这份巨制鸿片，由于采用了现在世界上最先进的技术，目前的耗费已超过了60亿日元(合美元5千多万)！这虽然包括DC程序库的开发费用，但不要忘了世嘉去年还亏了3亿多美元呢！把全部实力都投到一个看不到收获的游戏中(还是第一部)，真令我担心世嘉未来的命运。万一“莎木”不能成功……我实在不愿意想下去了，但是现场看到的展示又不得不使我担心，唉……

会场上散发了一些“莎木”的原声音乐碟以及VMS中的迷你游戏，我去的比较晚，没有福气拿到。但是在展示区内时不时地可以听到那幽怨浑厚，衬以二胡的主题曲。选择这个悲凉的旋律，不知是喜还是祸？

REDAY 2 RUMBLE

之所以要介绍这个游戏，是因为ACCLAIM这原本不起眼的作品，居然获得了美国鬼子的一致好评——甚至被评选为DC在E3展上最出色的节目！

老实说，我对这个拳击游戏并没有什么兴趣，不过画面总的说来还算不错。人物被击中后的表情非常有趣，肌肉的弹性也相当夸张，在几个版本中算是最好的一个。DC特有的高解像度具有明显的优势。

ACCLAIM另一个大作:真人快打黄金版，也是令人失望的作品。在展览之前曾经传出消息，称这个“真人快打”将会如何如何出色，每个角色将使用3000个多边形，云云。但是实际一看，却仍然是换汤不换药。三维场景二维的游戏，不知道为什么还要使用多边形？还象原来那样用实写影象大概也不错吧？！

其他DC游戏

由于是在美国展览，故而体育类的游戏占了比较大的份额，SEGA SPORT做的NBA和NFL 2000都还算过的去，有点实况电视转播的感觉，但是因为没有我最喜欢的足球，所以并不能使我驻足(真希望KONAMI能够推出DC版的WINING ELEVEN啊！)。其他同样受到欢迎的游戏则大多是中国玩家已经熟悉的东西：死亡之屋2、蓝刺、索尼克大冒险、GET BASS等等。比较令人吃惊的是KONAMI，一方面小岛秀夫明确表示了没有推出DC版“METAL GEAR”的可能，另一方面则散发了开发中DC版“恶魔城”的画面。该游戏据说将随主机一起于9月9日在美国发售，此游戏是全三维的，人物形象刻画极为细腻，其效果之卓绝把PS和N64的同名作品远远抛在了脑后。CAPCOM的“生物危机·代号维罗尼卡”也有展示，画面是好了很多，但似乎并不怎样出色。

从会场的气氛来看，世嘉是力图创造一个全新面貌的。然而业界对此并没有太多的期望，人们的目光似乎更多地注视在PS2和重新崛起了的任天堂身上。

任天堂

N64

这个主机在亚洲的发售凄惨无比，在欧美却大受欢迎，甚至可以同PS的辉煌相媲美。虽然不太喜欢任天堂现在的游戏，但是“超级大金刚64”还是吸引了我的目光。全三维版的大金刚，采用的技术显然远远超过了当初的“马里奥”，游戏的感觉也不错，相信会是一个好游戏(也相信不会有多少国内玩家有兴趣)。此外，CAPCOM在N64上推出的“生物危机2”也一度使我驻足，然而换成了N64版本之后，画面的提高却令我感到有些异样和不自然。毕竟卡带和N64的能力有限，缺少了精美的CG动画，效果总是差了不少。

说到CAPCOM，就不能不谈谈它在E3上展示的几个彩色GAME BOY版游戏:1942、大魔界村、生物危机(！)、街霸ZERO(！！)，没想到在GB上居然还能看到这些东西吧？前两个节目是非常适合彩色GB的游戏，而后两个巨作的卡通版，虽然画面效果不能与原作相比，但是玩起来还是蛮有趣味的(BIO甚至还有那么一点恐怖感！！)，若是在国内出现一定会吸引不少玩家的。

较为轰动的任天堂游戏还有即将随电影同时发售的“星球大战 前传之飚车王”。按照我个人的意见来看，这完全是依靠电影促销的哗众取宠之作，虚拟的空中飞车速度感很强，但是却没什么太大的意思，不过却是真的吸引了绝大多数头脑简单的老美。而在N64上推出的三维版“C＆C”和“STAR CRAFT”倒是非常有趣，但是不知这些游戏如何连网对战？同样给我留下深刻印象的是UBI的RAYMAN 2，这确实是一个精雕细琢的作品，画面效果甚至不低于DC版(而且不需要读盘)，是近来少见的AVG大作。

展前宣布的任天堂新主机并没有显露尊容，64DD也不见踪影(据说是有展出的，但我没有看到)，任天堂似乎给人一种续势待发的感觉，其后势不容小窥。

总评：一杯白开水，一碗豆腐脑

吸引了数十万玩家的世纪末E3展，居然给我留下了这样一个印象，绝对是包括我本人在内都始料未及的。就在我背着双肩包、跨入洛杉矶会议中心门口的一刹那，我还对本届E3展充满了幻想和期待，那展览又为什么会让我如此失望，甚至感到没有什么值得留恋的呢？

软件似曾相识

可能是来自于世界上最大D版游戏市场的关系，我对展览会中的绝大多数游戏都没什么兴趣——一般的中国玩家差不多都已经玩过或者至少看过了，没有什么新鲜感，展览会自然要打折扣。此外，新作的水平也大多在意料之中，其中还有不少对亚洲玩家来说也许毫无游戏感可言的东西，自然也让我提不起兴趣。也许，中国玩家并不需要什么国际性的家用软件大展吧？国内市场上的那些“阿尔法”、“贝塔”版软件也足够开个新作博览了吧？这大概是我对E3失望的主要原因。

缺乏震撼新闻

跑新闻是我此行的目的，但此行并无什么新闻。世嘉的行动早已为人所知，任天堂新主机干打雷不下雨，索尼根本就是按兵不动。本来传说EA或者史克威尔会在E3上宣布加入世嘉，结果也被证实是谣言……新的不来，旧颜仍在，叫我如何打得起精神头？这次E3，大概是我所参加的最没有激情的展览了。

世纪末的全球大展，就在我的万分失望中落幕了。人们相约明年再见，我却把目光集中到了今年9月的东京游戏展上，那时任天堂、索尼该有所动作了吧？世嘉已经发售了欧美版DC了吧？到那时也许才会有真正的新闻呢！

总觉得，游戏是亚洲人的专宠，欧美玩家并不能明白游戏的真谛。这次美国之行只不过加深了我这一印象而已。

E3 花 絮

索尼对待模拟器的态度已是众人皆知，但是谁也没有料到它居然真的在E3展上对BLEEM！动起了手。开展当天，正当BLEEM！兴致勃勃地将模拟器与PS软件在摊位上作着比较的时候，索尼领来了E3官员要求查封BLEEM！的展台。有道是胳膊拧不过大腿，E3也得看着索尼的眉眼行事。所以尽管没有什么道理，BLEEM！还是只能撤展了事，只是这一幕全被围观的几百玩家看在了眼里，心中对索尼平添了一番恶感。

美国游戏展上的女孩同日本展览会上不太相同。日本女孩大多喜欢扮演游戏中的角色，但美国女孩却喜欢打扮的象真正的SHOW GIRL，其中EIDOS的游戏女郎更是艳丽惹火，从这里也能看出一点东西方文化的差别吧？

世嘉的工作人员似乎对自己的产品信心十足，说话的口气和态度好象已经完全收回了被索尼打下的失地。但是在SONIC的展台边，当我试图进行采访时，一位工作人员却悄悄的说：说真的，我都不知道这次SEGA还行不行，因为我根本就是临时雇来的。本来我要去索尼的展台帮忙。

我对IBM本来没有多大的兴趣，但是因为任天堂事先宣布了与蓝色巨人的合作计划，倒反而引起了我对IBM的注意。然而IBM的展台好找，我却不得其门而入。门口的伙计笑容可掬地请我出示“特别请柬”，理所当然地把我拒之门外。事后传来消息称，IBM在E3上向少数软件商秘密展出了任天堂新主机的画面，这大概就是那扇神秘之门后面的奥秘吧？

会展上有许多礼品赠送，虽然我的手脚较慢，但还是幸运地得到了一件印着PLAYSTATION的汗衫。谁知回到家里一看，老美的身材实在不是瘦小的我可以承受的，只得把汗衫转赠给了老来发福的老妈。老妈背着“PLAYSTATION”满世界晃悠，着实赢回了不少年轻男士的注目。

虽然是玩家的节日，但是参加E3的也并非都是行家。正当我在“莎木”的展台前流连忘返的时候，却听到了背后一对男女的惊呼：“索尼的DREAMCAST多厉害！”

关于 E3 的分析

本刊驻美国特约记者：叶展

E3 到今年已经是第五届了。经过去年杂志对它的介绍，使国内的普通玩家对其也有了一定的认识。而据说今年参观 E3 的国内业界人士有很多，看来 E3 也得到了中国游戏业界越来越多的关注。毕竟这是一次极好的观摩学习机会！非常遗憾的是五月份本人的毕业典礼和 E3 的时间正好冲突，因此无缘亲自前往。但龙哥还是要我写一点关于 E3 的文章，特别是带分析性质的。这对我来说可作了难！还好现在是信息社会，报纸杂志、INTERNET、E－MAIL、电视广播等各种媒体各种消息铺天盖地，不至于完全抓瞎。因此下面的文章主要是综合了从各渠道获得的 E3 相关信息，从分析业界现状和将来趋势的角度来组织的，而不是对 E3 具体事件的陈述或某个展馆的介绍。

E3 前瞻篇

在例行的开幕座谈中，几位特邀发言人就游戏业的现状和未来发展趋势各抒己见。座谈围绕着以下几点：

1、游戏业和传统娱乐业

几位特邀发言人都强调游戏产业对社会各方面正产生积极的作用，并且将在一定程度上变革传统的娱乐和计算机产业。他们认为游戏正在成为娱乐业的主导，和好莱坞电影业和电视广播业相互影响相互渗透。游戏给传统娱乐业带来的变革体现在它将传统的故事情节和角色刻画集成到一个交互式的计算机软件环境中，体现了一种全新的娱乐模式并发展了与之配套的新的表现手法和方式。正如爱森斯坦的电影《战舰波将金号》标志着类型电影作为一种全新娱乐模式的诞生一样，游戏也早已成为一种独立的娱乐模式。游戏业的产业规模已经超过了好莱坞，并且正在和 INTERNET 产业融合，将给电视业以更大的冲击。也许在不久的将来，电视上的各种肥皂剧和娱乐节目将成为观众可参与的完全交互的呢！

2、游戏业和信息产业发言

人们一致认为游戏业的发展推动了信息产业的发展。游戏业带动了计算机技术在诸多领域的革新和发展，如人机交互，图象，多媒体，高性能硬件等。SEGA DREAMCAST 和 SONY PS2 的推出更使游戏机第一次具有和个人电脑相近的性能，并且具有 INTERNET 上网功能。象 PS2 的性能更达到了 PⅢ的三倍以上。

3、游戏业对网络重视严重不足

几位发言人指出目前游戏业整体对网络的巨大潜力重视不够，大部分公司的决策者都采取观望态度。他们警告：网络将极大地改变游戏业和游戏本身，对现有的商业运作和市场格局产生重大影响，正如我们在前几年已经看到的网络对个人电脑业的影响一样：谁在这个转变中踌躇不前，谁就将失去机会和现有的市场分额！今后 10 年将是网络改变游戏和游戏业的 10 年！

4、游戏业企盼新的商业模式

现有的游戏业的商业模式并非十全十美。游戏业可以从 PC 硬软件业或其他产业中吸取新的思路和方法。象操作系统领域的 LINUX 现象，通过公开源码自发形成开发群体改善软件质量。又有人提出让玩家自己改动游戏内核或增加新功能。这些都能给游戏业带来积极的创新机会。

E3 硬件篇

新一代主机大战渐露端倪

随着任天堂在 E3 开幕前紧急披露其新主机的有关消息，新主机大战已成山雨欲来风满楼之势。综合三巨头在 E3 上的表现，给我们的感觉是：SEGA 是背水一战，SONY 已亮出底牌，任天堂接招略显仓促。

SEGA——背水一战

SEGA 的现状

虽然在 E3 上 DREAMCAST 的宣传搞得有声有色，但透过那些卖劲的吆喝的背后，我们看到的是 SEGA 面临的严峻形势。从财务方面来说，SEGA 连续第三年严重亏损。SEGA 发言人承认，因为街机业务不景气和 SATURN 主机的“善后”处理费用，公司去年亏损了 3.5 亿美元。SEGA 在去年年底令人惊讶地拒绝付给其股票持有人年终红利，这是自公司 1988 年上市以来第一次出现这种情况。这说明 SEGA 的经营状况确实令人担忧，特别是和任天堂和 SONY 去年良好的赢利状况相比。而据估计今年，即 1999 年 4 月到 2000 年 3 月的财政年度，亏损额还将达 1.6 亿美元。这主要是由于今年 DC 在美国和欧洲的发售需要大量的资金做宣传，据证实用于广告宣传的金额高达 1.4 亿美元。另外 SEGA 今年还要在网络业务上投资 4 千万美元。SEGA 在今年还将为 1000 名员工的提前退休付出 2 千万美元，这实际是变相裁员。莫非 SEGA 也要学前苏联休克疗法，长痛不如短痛？总之，这些费用加起来使得今年 SEGA 的财政状况前景暗淡。而从销售状况来说，从去年 11 月发售至今年 3 月，SEGA 没能完成发售 100 万台 DC 的既定任务，而 DC 游戏软件销售也相应疲软，1998/1999 年度的销售量为 300 万份，远远没达到预定 500 万份软件的计划。在最近的几个月，DC 的销量甚至落在 PS 之后。这一切都迫切需要改善。SEGA 的主管们在接受采访时都一再强调他们还是乐观的。但在 PS2 和任天堂新主机的强大阴影下，大部分业界分析家对 SEGA 都不那么乐观，不少人甚至认为即使 DC 在美国获得成功，其充其量也只不过使 SEGA 度过财政危机，在家用游戏机市场艰难地生存下来，而获得主机大战胜利的机会极为渺茫。大部分人认为胜者将在 SONY 和任天堂之间产生。

SEGA 的策略

分析 SEGA 目前的策略，我们可以看到 SEGA 对 DC 在美国的发售寄与厚望。如果 DC 在美国获得成功，则 SEGA 可度过目前的危机，生聚教训以图卷土重来。而如果 DC 在美国失败，后果也许就是 SEGA 黯然退出家用游戏机市场。SEGA 目前真是背水一战！目前公司的全部工作都是围绕 DC 在美国的发售而展开的。据称，DC 发售时将有 15 款左右的游戏上市，超过以前任何主机在美国发售时可供选择的游戏数量——几年前 PS 在美国发售时只有 8 款软件可供选择。可以说 DC 的首发软件阵容是足够强大的。另外人们认为 DC 在日本发售时出现的那些问题，象极不应该出现的 VF3 和 SONIC 中的 BUG 等，现在应该早就去掉了。因此首发软件的质量是有保证的。另外很值得注意的一点是 SEGA 已经确认 DC 在美国发售时会附加 MODEM，看来 INTERNET 将在 SEGA 的战略部署中起一定的作用。虽然目前还没有专门针对 MODEM 的游戏出台。SEGA 的市场宣传计划包括：赞助 1999 年度全美 MTV 音乐电视奖颁奖晚会，晚会将在 1999 年 9 月 9 日举行，这一天正好是 DC 在美国的发售日！斥巨资买下各电视台的 950 个广告时段，从今年 7 月到明年 3 月进行连续的广告轰炸。和电影明星施瓦辛格（《终结者》系列主演）合作摄制了几分钟的插播短片，在全美影院放映。所谓插播短片就是长度为几秒到几分钟不等的，以广告宣传为目的，在正式电影放映前 5 分钟内插播的片子。插播短片一般采用蒙太奇手法，注重声光效果，力求达到煽动效果。

人们对 DC 的反应

从 E3 上人们对 DC 的反应来看，很耐人寻味的是硬件销售商和第三方软件开发商对 DC 的态度截然不同。接受采访的硬件销售商们对 DC 在美国发售都持积极态度，而第三方软件开发商们则对 DC 持悲观态度，他们普遍看好 PS2，认为虽然今年年底的销售旺季 DC 会独领风骚，但长期来看 PS2 会最终获胜。其实硬件销售商和软件开发商对 DC 的不同态度很容易理解：硬件销售商只注重眼前利益，他们不管 DC 能存活几年，只要 DC 今年圣诞节销售旺季卖得好，他们能赚一笔快钱就行了，赚一笔是一笔。因此他们对年底 DC 的发售较热心。而软件开发商们则注重长期利益。因为一旦投入某种主机的开发，要经过很长的时间才能逐步获得利润。

从投入对新主机的开发预研到开发出第一部作品，大概要 1－2 年的时间。然后逐步将主机性能吃透，开发出几个大作，又要 1－2年。

因为是长线投资，因此他们更注重一个主机从长期看是否会成功，能在市场上存活几年。如果 DC 只是在今年年底很火，而到明年或后年马上要被 PS2 击败的话，现在投入巨额资金启动 DC 的开发就很不合算。由此看来长期困扰 SEGA 的缺乏第三方软件开发商支持的现象还要在 DC 上重演！

SONY——底牌已出

对 SONY 来说，由于在三月份已经把 PS2 的具体技术资料公诸于众，并且进行了性能演示。可以说，它的底牌已经完全亮出来了。而我们要关注的是其下一步的具体动作。目前 SONY 管理层所面临的最大挑战是如何说服如此庞大的 PS 用户群更新换代到 PS2 上。众所周知，主机换代是游戏机生产厂商面临的最棘手的问题，而 SONY 在这方面恰恰没有任何经验。而从本届 E3 来看，SONY 对此还是有所准备的，而它的某些作法也是标新立异的！

PS 展台，软件唱戏

尽管 PS2 已经公布，但在本届 E3 上唱主角的明显是 PS 而不是 PS2。对 PS2，SONY 没有任何新的消息公布，象价格、外观等一概守口如瓶。SONY 的展台明显被 PS 的软件所垄断，整个的宣传是围绕 PS 的新游戏进行的。在本届 E3 上 SONY 的展台上 PS 的大作超大作竞相辉映，象 Gran Turismo 2，Spyro 2，格兰蒂亚，星海传说－第二个故事，泰山，Um Jammer Lammy 和 SQUARE 的最终幻想 8，前线任务 3，寄生前夜 2 等等。可以说 PS 软件水平之高数量之众，在今年后半年将达到一个高峰，也成为 PS 抵消 DC 硬件性能优势的重要手段。SCEA 的总裁还强调目前 PS 的软件开发和销售还是有利可图的："由于 PS2 具有向下兼容性。因此，对软件开发商，发行商，以及最终用户来说，目前在 PS 及其软件上的投资是有保证的，是不会迅速贬值的。投资 PS，就是投资未来！"

一个公司，两种主机？

许多人对 SONY 目前还在不遗余力地宣传 PS 感到不解，对此 SCEA 的总裁解释说："本届 E3 我们的重点还是放在 PS 上！而在将来我们还要继续宣传 PS！"看来 SONY 并不希望让 PS 在 PS2 刚一推出时就退出历史舞台。SCEA 的总裁接着指出："如果你现在到商场去，你还会在柜台中看到超任这种"过时"的主机，还有人在买它的游戏。我们认为，对美国市场来说，"过时"的主机还是有足够的生存空间。我们的设想是 PS2 一开始推出时，铁杆玩家会第一步跟进。而一般玩家可能还是倾向于 PS。这样针对不同类型的玩家，PS 和 PS2 起码可在市场上共存一段时间！"看来 SONY 十分希望 PS 和 PS2 能和平共处一段时间，PS 针对初级玩家，PS2 针对高级玩家，PS 低价倾销，PS2 保持较高价位，PS 提供最大数量的软件，PS2 保证软件质量，两者互相促进而不是互相竞争。这种想法是很不错的。但实际是否能如人所愿还要到将来才能知道。至于有人曾提出口号，说什么希望"每一个家庭的卧室中都有一部 PS 和一部 PS2"，就似乎有点太天真了！

软件——SONY 的强项还是弱点？

在 E3 的展馆里所遇到的大部分软件开发商都表示目前已把开发工作转移到了 PS2 上。看来 PS2 的软件支持是不用愁的。但人们同时也越来越感觉到 SONY 太依赖软件，特别是第三方软件开发商提供的游戏软件了。自主开发软件的缺乏，或者说自主开发的大作、超大作的缺乏可以说是 SONY 目前的唯一弱点。虽然 SCEA 也花费了不少力量开发了一些软件，其中也不乏成功之作。但和任天堂自主开发的那些超大作，如"MARIO 64"、"塞达尔 64"等相比，确实是小巫见大巫了。通过研究去年的 SONY 和任天堂的赢利状况我们可以看出，任天堂通过自己开发的游戏赚取了巨额的利润，而 SONY 只能通过从第三方软件开发商的收益中提成，利润自然较薄。这也是为什么 N64 卖得远远不如 PS，但任天堂却还能站稳脚跟，被 SONY 打而不倒的一个原因。业界曾有更极端的说法："只要 NAMCO 和 SQUARE 连续 6 个月不推出新软件，SONY 就够受的了"！这种说法虽然比较极端，不过也说明了一些问题。

模拟器——SONY 的助手还是敌人？

PS 的模拟器软件是最近惹得沸沸扬扬的一个事情。SONY 虽然败诉了，但并未放弃和开发模拟器软件的公司的斗争。而且据 SONY 的正式消息称 SONY 跟模拟器誓不两立，SONY 这次"玩"定了。不把开发模拟器的公司斗垮决不善罢甘休。为了化解 SONY 的攻势，开发模拟器软件的公司最近又提出了一种说法："SONY 实际上是靠软件赚钱的，与硬件的薄利甚至赔本倾销相比，软件利润才是 SONY 的命脉。而软件利润主要来自于第三方游戏软件发行的提成。那么就是说游戏软件卖得越多，SONY 获利就越大。而我们的模拟器使广大的 PC 用户能在 PC 机上玩 PS 软件，使 PS 软件伸沿到家用 PC 领域。这样一来只会促进 PS 软件的销售，从而使 SONY 从软件提成中获得更多的利润。SONY 告我们真是太没道理了！我们实际是帮 SONY 的！"

对此 SCEA 的总裁断然否认，声明 SONY 认为对知识产权的尊重要比对蝇头微利的获取更重要，SONY 将和模拟器斗争到底！

任天堂——仓促接招

新闻发布会颇显仓促

本届 E3 上最惊人的莫过于任天堂新主机的消息了。在 5 月 12 日的新闻发布会上，任天堂向媒体介绍了其下一代主机的一些情况。但这些信息是非常不完整的，可以说是支离破碎的。

和 SONY 的 PS2 新闻发布会相比，我们可以看到两个公司的新主机都是没有最后定型就抛头露面了。但 SONY 起码有 PS2 的原型机——几块电路板连在一起演示了一些挺唬人的画面。而任天堂这次什么都没有，只是两肩荷一口，几张白纸！俗话说口说无凭，眼见为实，新主机的新闻发布会没有演示，其信服度便大打折扣，宣传效果更显得苍白无力！总令人怀疑这新闻发布会是在 PS2 的压力下仓促举行的，任天堂东西都没准备好或者还拿不出手就不得不上台了。

"海豚"身外的重重迷雾

任天堂的新主机的代号是海豚，这并不一定会成为主机最后的名字。目前已经知道它将搭载 DVD，具有 INTERNET 上网能力。令人怀疑的是本次新闻发布任天堂给了一堆数据，什么 400MHZ 的 CPU 等等，并以此为卖点大吹特吹，但对目前人们最关心的主机的三维图形处理能力及采用的相关技术则只字不提！甚至连 CPU 的浮点运算能力都没有透露！这一切令人疑惑顿生：为什么偏偏漏掉这么重要的数据？是任天堂在有意遮掩么？任天堂在遮掩什么？对此人们有两种解释。其一是任天堂将不采用现有的基于多边形的三维技术，而采用 NURB 曲面技术。对 NURB 来说，其性能指标和以多边形为基础的技术所采用的指标是不同的，因此不具可比性，也就没有必要列出传统的性能指标如每秒 POLYGON 数等。这是一派人的观点。另一种截然相反的观点是任天堂没有列出三维性能指标的原因就是因为其新主机还在研制中，它到目前为止还没有达到 PS2 的水平，即每秒 6 千万左右。因此任天堂无法把其具体的性能指标公诸于世，以免徒落羞辱。当然任天堂会在今明两年加班加点进行研究，最终主机的性能肯定会比 PS2 略高。现在只有遮掩一下了。我个人比较倾向于后一种观点，因为在今年年初的一份较权威的杂志上曾有文章披露：任天堂的研制小组在去年年底才达到每秒 1 千万 POLYGON 的水平，这比 PS2 确实是有一定差距的。当然要真正破除笼罩在海豚身外的重重迷雾，我们只能耐心等待任天堂的下一次新闻发布会了。

发售日已定，绝对凑热闹

与对性能数据的遮遮掩掩相反，任天堂对新主机的发售计划倒是毫无保留。据称：新主机将于 2000 年底在全球几乎同步发售！而这正是 PS2 在美国发售的日子，看来任天堂是不准备再让 SONY 在美国出先手了！我们有理由相信：2000 年年底将成为游戏史上最热闹的时刻，真正的两强相遇，究竟谁能胜出呢？

第三方软件开发商的抱怨

目前有一家软件开发商向新闻界抱怨说和任天堂谈新主机游戏的开发事宜时困难重重。任天堂跟他们说任天堂将只授权其它三家软件商为新主机开发游戏？！这条消息目前还没有得到任天堂公司的证实。如果确实的话，那说明任天堂和 SONY 的商业模式的差别将越来越大。

任天堂还要坚持少数精锐的策略。对 PS 来说，只有 20% 左右的软件是 SONY 自己开发的，其它都是由第三方软件开发商提供。而对任天堂来说，上面的百分比要倒过来。大部分 N64 游戏是任天堂自己开发的。看来两个公司将在自己选择的道路上坚定地走下去并越走越远最终分道扬镳！

另：任天堂的新主机将不具备向下兼容性！

（待续）



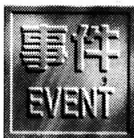
掌机大战第一轮结束 GBC、WS 暂处前列

本刊讯 日本三家公司分别推出的掌机 GBC、WS、NGP 目前正在激烈的竞争之中，从目前的情况来看，任天堂的 GBC 和 BANDAI 的 WS 暂居第一和第二的位置。

由于 GB 早在 89 年就发售了，十年时间打下了稳固的市场基础，所以去年 10 月 GBC 上市以来，就以飞快的速度得到普及，月销量几十万台，(有消息称：GBC 目前已经在世界范围内售出了 1300 万台，但目前没有得到证实)，在三种新上市的掌机中位列第一。除去原有基础的因素外，GBC 在软件方面下的功夫也最大，任天堂的镇山之宝“口袋妖怪”不但风靡了亚洲人，就连欧美也被它的魅力所迷倒。

BANDAI 的 WS 虽然只是黑白掌机，但它比黑白 GB 的灰度多，所以在游戏画面表现上要强于黑白 GB。再加上它售价只有 4800 日元(约合人民币 340 元)，所以销量也很不错，BANDAI 公司预计 7 月份 WS 的销量会超过 100 万台(5 月底销量为 65 万台)。BANDAI 为了纪念这个成绩，决定增加三种新颜色的主机，这三种新颜色均为彩色半透明。当这三种新颜色主机推出后，原有的三种金属颜色的 WS 主机将停止销售，今后市面上所有的 WS 主机都将是彩色半透明的。BANDAI 在 WS 的广告中聘请了在日本当红的 15 岁少女青春偶像后藤理沙，也使 WS 深受年轻女性的喜爱，BANDAI 希望到明年三月 WS 的销量能达到 250 万台。

SNK 的 NGP 刚推出时只有黑白版，3 月 19 日 SNK 发售彩色 NGP 后，黑白 NGP 就不再销售。在三种主机中，唯一没有公布销量的彩色 NGP 肯定位列最后，销量不理想的主要原因还是软件问题，SNK 如果不能找到好的合作伙伴，为其推出软件，而仅仅以该公司的几种单一类型的游戏撑门面的话，也许会过早推出掌机竞争的。另外，6 月 1 日，彩色 NGP 开始在美国销售，价格为 69.99 美元(约合人民币 610 元)，与日本相同。彩色 NGP 在美国的销量目前还不得而知。



SECI 召开表彰大会 PS2 将在秋季展亮相

本刊讯 6 月 9 日，SCEI 召开名为“PLAYSTATION AWARD 1999”的表彰大会，表彰一段时间以来，销量不俗的 PS 软件和制作公司，并纪念 PS 主机在全世界的销量达到 5500 万台(去年为 3000 万台)。

大会上，SCEI 的副会长丸山茂雄说：“现在的游戏业界是变化非常快，一年之间局面就会发生很大的变化。回想五年前，我们并没有预料到 PS 现在有这么大的市场份额。我们现在正在展开 PS2 的开发工作，我们会时时记得保持谦虚和每天的努力。”

会上表彰了几十款销量超过五十万份的游戏(具体奖项和获奖游戏见右侧表格)，并举行了发奖仪式。与去年相比，今年销量超过 100 万份的游戏减少了，而超过 50 万份儿不足 100 万份的游戏增加了一倍。除去游戏业不景气的原因之外，游戏者口味日趋多元化时很重要的原因。

仪式过后，SCEI 的社长久多良木健鼓励获奖厂商明年继续努力时说：“游戏者都期待着你们像以往那样推出好玩的游戏。”他还表示：现在正在尽最大的努力开发 PS2 主机，并且将在 9 月 17 日的秋季东京游戏展上披露 PS2。不知他所说的披露值得是不是公开主机的外型，我们拭目以待。

金奖(销量在 50～100 万份之间的游戏)
R4·山脊赛车类型 4/NAMCO/1998.12.3
狂热节拍/KONAMI/1998.10.1
勇敢的剑士·武藏传/SQUARE/1998.7.16
世界足球·实况胜利十一人 3/KONAMI/1998.5.28
合金装备·索利德/KONAMI/1998.9.3
陆行鸟之不可思议的迷宫 2/SQUARE/1998.12.23
电气机车前进！2/TAITO/1999.3.18
星海传说·第二个故事/ENIX/1998.7.30
实况力量满贯职棒'98 开幕版/KONAMI/1998.7.23
SD 高达 G 世纪/BANDAI/1998.9.6
沙加·开拓者 2/SQUARE/1999.4.1
麻将/CULTRUE PUBLISHERS/1998.10.22
幻想传说/NAMCO/1998.12.23
街头霸王 ZERO 3/CAPCOM/1998.12.23
怪物农场 2/TECMO/1999.2.25
拉米乐队/SCEI/1999.3.18
FIFA 足球'98·通向世界杯之路/EA SQUARE/1998.5.14
最终幻想 7·国际版/SQUARE/1997.10.2
幻想水浒传 2/KONAMI/1998.12.17
劲舞·革新版/KONAMI/1999.4.10

白金奖(销量在 100～200 万份之间的游戏)
古惑狼 3·徒步，世界一周/SCEI/1998.12.17
电气机车前进！/TAITO/1997.12.18
骰子方块/SCEI/1998.6.18

三倍白金奖(销量在 300～400 万份之间的游戏)
最终幻想 8/SQUARE/1999.2.11



64DD 终于决定年底发售 但愿不再是虚晃一枪

本刊讯 就在大家期盼着任天堂下一代主机“DOLPHIN”进一步亮相的时候，已经快被大家遗忘的 64DD 又浮出水面，任天堂决定今年 12 月 1 日发售 64DD。

售价现在还没有公布，但令人吃惊的是：64DD 将可以上网。任天堂公司采用会员制的方式让用户享受网络服务。只要购买 64DD 主机和专用通信卡(包括应用磁碟和扩充内存)，并缴纳一定的会费，就可以享受网上定购游戏、游戏数据交换(包括追加的游戏资料)、玩网络游戏、收看各种电子出版物、数字内容制作工具(如音乐制作工具、游戏制作工具等)、浏览互联网和收发信件等一系列网络服务。

以上公布的内容已经超过 64DD 当初所提供的功能，这是在游戏机日益向网络靠拢的又一体现。SEGA 的 DC 已经走出了一步，SCEI 将要推出的 PS2 也宣布对应网络。其实任天堂一直不太关心游戏之外的花哨功能，但如果任天堂继续放弃网络市场，等到自己的下一代主机推出时再增加网络功能的话，即使东西不比别人差，也许还会导致现在 N64 的状况。这是任天堂最不愿看到的结果。

以下是从 98 年 9 月至 99 年 3 月底半年间，仍然在销售的游戏主机销量。其中最为突出的是 PS(1128 万台)和 GB(977 万台)。

日本
SFC:1709 万台——1711 万台
GB:2007 万台——2397 万台
N64:350 万台——436 万台
SS:574 万台——580 万台
DC:90 万台
PS:1315 万台——1526 万台
NGP:10 万台
彩色 NGP:20 万台
WS:40 万台

日本以外
SFC:3130 万台——3187 万台
GB:4949 万台——5536 万台
N64:1628 万台——1974 万台
PS:2999 万台——3916 万台

其中，GB 的销量为 GB 所有机型(包括 GBC)的总销量。GBC 到 3 月末为止，在日本的销量约为 150 万台。



强打起精神，从睡梦中醒来 SEGA 世纪末软硬兼施

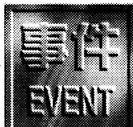
本刊讯 世嘉帝国自从97年在次世代战争中败北以来，一直不走运，好消息不少，但坏消息也频频传出。比如去年同BANDAI合并失败事件和老社长中山下台事件，SEGA都受到了非常大的打击。今年，SEGA仍然在顽强不懈地进行努力。

去年，由于几乎丧失了家用机市场和全世界街机市场的萎缩，SEGA总共亏损了约400亿日元(约合人民币26.8亿元)。SEGA不得不裁员1000名，并关闭了日本以外的游戏中心101家，以达到截留之目的。裁员在日本是件大事，SEGA采取的方式类似于国内的提前退休，但1000人之中大部分都没有到或者接近退休年龄，很多人还处在壮年时期，正是干事业的年龄。

自从去年入交昭一郎接替社长一职后，老社长中山隼雄就仅剩下了被架空的虚职。前一段时间又传出他已经离开了SEGA，到另一家与游戏业几乎不沾边的人才交流公司去了。虽然消息未经日本方面证实，但记者认为可能性很大。去年在上海采访中山时，他只是以JAMA会长的身份接受的采访，当时就深深感到中山的想法与SEGA现在的运作方式由非常大的不同。中山坚持认为游戏主机要在技术上占优势，只有强力的主机才能做出好游戏，而现在的DC在技术上显然不如PS2。既然中山无法改变这个现状，董事会对他的支持也几乎被入交夺走，离开SEGA只是时间问题。想到在电玩界曾经叱诧风云的人物落到如此下场，而且他创造的电玩文化又伴随着我们的成长岁月，心中未免感到悲凉。

今年，SEGA把工作的重点完全放到家用机上，全力推广DC。预定9月9日在北美发售的DC，目前正受到美国硬件销售商们的欢迎，他们预定了100万台以上的DC。SEGA预计在这个财政年度内，DC在美国可以售出150万台，在欧洲可以售出70万台。为了增加日本方面的销量，SEGA宣布从6月24日起，日本DC的售价将由目前的29800日元降价为19900日元(约合人民币1380元，知道为什么国内的DC在6月初的时候有降价的现象了吧)，降价将近10000日元，降幅高达33%，比起在美国的售价还便宜。同时，“VR3TB”、“索尼克大冒险”等已经发售的名作将以1990日元(约合人民币140元)的超低价格发售，以刺激DC主机的销量。大家不妨回想一下95年，也就是SS发售的第二年，那时的SEGA同现在的做法有多大的差别。那时的SEGA不慌不忙地推出了“VR2”，坐等消费者掏钱来买SS；而现在的SEGA，岂止用“拼命”二字就能概括的。

另外，鉴于三家公司分别推出新掌机，使掌机市场正处于高速发展阶段，SEGA日前宣布加入所有掌机的游戏开发行列。虽然目前还没有具体公布要给哪个主机作哪些游戏，但前一段闹得沸沸扬扬的“樱大战”移植事件仍然是人们关注的焦点。先不论SEGA会否真的移植，移植到掌机上(即使是彩色掌机)该游戏原有的效果优势将不复存在——尤其是配音部分，游戏效果会大打折扣的。毕竟掌机游戏就要突出掌机的便携优势，看来若要移植好“樱大战”，SEGA有必要改变一些游戏的系统。



KONAMI 不愿与 JALECO 共舞 因为音乐游戏而闹上法庭

本刊讯 6月7日，KONAMI公司以JALECO公司的街机音乐游戏“VJ”侵犯专利为由，向东京地方法院起诉JALECO公司，并要求被告终止该游戏的制造和发行。

KONAMI的著名音乐游戏“狂热节拍”自从去年推出，一直深受玩者欢迎。KONAMI于去年7月31日申请了“音乐演出游戏及音乐演出用的演出操作指示系统”的发明专利，并于今年4月30日得到批准。该公司即以这份专利书的有关条款为依据向法院起诉。

JALECO公司则表示该公司及全体职员都不能接受这项指控，他们说：“我们的街机音乐游戏‘VJ’使用了众所周知的技术，而这些技术早在KONAMI申请专利之前就已经广泛应用了。说我们侵犯了KONAMI的专利不是事实。希望法庭判KONAMI起诉无效，同时希望判KONAMI的专利无效。”



国家体育总局推广的魔法牌 T·RPG『万智牌』登陆中国

本刊讯 自从94年问世到现在短短几年时间内，风靡世界50多个国家和地区的纸牌游戏“Magic:the Gathering”(万智牌，港台称为“魔法风云会”)已经登陆内地，美国威世智公司(Wizards OF THE COAST)已经在北京设立子公司，在大陆推广万智牌。

万智牌不同于一般的扑克游戏，它模拟西方神话中的魔法师之间的战斗，利用手中纸牌上的属性不同的幻兽和各种魔法将对手打败，可供两人以上参与。由于万智牌至今已经推出了十套以上的主题，牌面种类多达5000种，配合不同的属性，使玩者能够任意组合出无数种套牌，相生相克，乐趣无穷。根据万智牌规则改变的电脑游戏已经由Microprose、Acclaim等公司推出，只是不知什么时候才会出电视游戏版。

万智牌每年都举办世界大赛，玩者可以自由参加，每年奖金总额有150万美元。目前北京威世智公司也表示将派选手参加世界比赛，详情可查阅该公司的主页(www.wizards.com)，也可以发电子邮件(wotcch@public.bta.net.cn)。

★ 5月中旬，SQUARE在自己的网站上率先公布了一款新作A·RPG“DEWPRISM”。玩家在游戏序盘必须确定主人公的性别，从而展开的不同冒险。从现有的资料看，今作的整体风格与去年推出的“武藏传”类似，预定今秋发售。

★ 据未经证实的消息称，CAPCOM将把“私立法律学园”系列移植至DC。

★ 原定于6月24日推出的PS版“格兰蒂亚”将推迟至秋天发售，具体日期不详。

★ SQUARE将于今冬推出PC版“FF8”，由于支持3D加速卡，所以游戏画面较PS版会有所提升。

★ 近日，CAPCOM宣布PS版“乔乔之奇妙的冒险”(FTG)将于8月26日发售，并且会增加3位街机版中没有的原创角色和故事模式。

★ 原定于7月推出的“口袋妖怪·金银”由于在调试阶段受阻，推迟至9月发售。

★ 据未经证实的消息称，ENIX计划将“DQ”系列的前两作移植至GBC，发售日分别定在今年的夏季和秋季。

★ SONY公司日前宣布，该公司正在开发一项新技术，利用一块可以生成两种波长的芯片，使一个激光头既能读取CD数据，又能读取DVD数据。此项SONY的独家技术将会应用在DVD影碟机和PS2主机上，不但满足了PS2主机向下兼容读取PS游戏光盘的需要，而且降低了主机的造价，增加了竞争力。

★ 据源自INTERNET上的消息称，SQUARE将在7月15推出的“圣剑传说·玛娜传奇”中收录4款新作的试玩版。其中将包括预计在秋季发售的“DEWPRISM”和“前线任务3”，至于另外两款游戏可能是“寄生前夜2”或“超时空之钥2”。但同时也有消息称会是一款全新的RPG“Vagrant’s Story”或者是一款与“FF8”相关的舞蹈游戏。不管如何，还是让我们首先期待7月15日的“圣剑传说”吧。

★ 7月22日，SEGA将随着育成游戏“人面鱼”的推出，发售一款纪念版的DC主机，主机本身、手柄和VM都是白色半透明的，目前价格还没有确定。

★ 预计2001年公映的“最终幻想”CG电影，不但有细致的CG画面，而且还配请了许多好莱

坞知名演员为剧中人物配音,目前配音工作正在洛杉矶进行。

★ 近日，WARP 在新闻发布会上将“D2”的发售日确定为今年 11 月 18 日。游戏合计 4 枚 CD,售价仅为 6800 日圆。此外,还有消息称饭野贤治将在完成“D2”的开发工作后退出游戏界!?(可能仅仅是不当制作人,负责行政了)

★ CAPCOM 正式宣布 DC 版与 SS 版“SF ZERO 3”的发售日分别是 7 月 8 日和 8 月 5 日,SS 版对应 4M 加速卡。

★ 与 DC 主机降价同期而至的消息是,原定于 8 月 5 日发售的“莎木·第一章 横须贺”将推迟至 10 月 28 日推出。由于“横须贺”的延期发售,看来原计划在 11 月推出的“莎木·第二章”也很难如期同玩家见面了。

★ 除了 DC 版“梦幻之星”的开发计划外,“梦幻之星”的开发小组还在进行另外一款原创 RPG——“Project Ares”的开发工作。

★ 近日，美国唱片艺术学院正是宣布以后的格莱美大奖将把游戏音乐也囊括其中。明年 2 月会诞生一个名为“Virtual Media”的全新奖项，游戏音乐即归属于此奖项。

★ CAPCOM 计划把“洛克人”系列的 1 至 6 代移植至 PS。一代预计在 8 月 5 日发售,此后将以每月一款的速度推出。据称游戏售价均为 2800 日元,并且全部对应振动手柄和 PDA。

★ 据 SQUARE 的下属销售公司 DIGICUBE 称，“FF”系列的最新作将于明年初在 PS 上登场。但据 SQUARE 开发部副部长桥本真司透露，该公司确实正在进行“FF”系列的开发，不过因其系统及故事都与以往的作品有较大差异（设定原画的风格与“FFT”相似），所以并未确定是否以“FF9”命名。

以上一句话新闻为 PERFECT 友情提供,特此致谢!

PLAY STATION

中文名称	外文名称	厂商	类型	其它	预售日
潜水员的假日 2	アクアノートの休日 2	ARTDINK	SLG	5800、PDA	7月1日
魔剑美神 2	スレイヤーズろいやる 2	角川书店/ESP	RPG	5800 日元	7月1日
恐龙危机	DINO CRISIS	CAPCOM	A·AVG	5800 日元	7月1日
太阳最佳精选·姐姐的绘画逻辑 2	サンコレ BEST パズラー監修 おーちゃんのお絵かきロジック 2~カラーもありますわ	SUNSOFT	PUZ	2800 日元	7月1日
必杀柏青哥店 6 饿鬼 & 牙买加	必殺パチンコステーション 6 がきデカ&ジャマイカ	SUN SOFT	SLG	4900 日元	7月1日
浪子创造者	ブレードメーカー	翔泳社	RPG	5800 日元	7月1日
饭馆之梦	レストランドリーム	テイチク	SLG	5800 日元	7月1日
打工仔米拉诺·精选集	ミラノのアルバイトこれくしょん	VICTOR SOFT	ACT	5800、振动	7月1日
完美的表演者	PERFECT PERFORMER	FUN HOUSE	ETC	5800 日元	7月1日
RIVERHILL 最佳 VOL.1 粘土人 2~骷髅猴的逆袭	リバーヒル BEST VOL.1 クレイマン クレイマン 2~スカルモンキーのぎゃくしゅう	RIVER HILL	ACT	2800 日元	7月1日
RIVERHILL 最佳 VOL.2 忧郁芝加哥布鲁斯	リバーヒル BEST VOL.2 ブルー シカゴ ブルース	RIVER HILL	AVG	2800 日元	7月1日
RIVERHILL 最佳 VOL.3 小丑杀人事件	リバーヒル BEST VOL.3 道化师杀人事件	RIVER HILL	AVG	2800 日元	7月1日
RIVERHILL 最佳 VOL.4 爱的副歌~想和你见面	リバーヒル BEST VOL.4 リフレインラブ~あなたに逢いたい	RIVER HILL	SLG	2800 日元	7月1日
RIVERHILL 最佳 VOL.5 卒业 2~新世纪	リバーヒル BEST VOL.5 卒业 2~ネオ ジェネレーション	RIVER HILL	SLG	2800 日元	7月1日
汪达尔之心 2·天上之门	ヴァンダルハーツ 2 天上の门	KONAMI	S·RPG	5990、振动	7月8日
袖珍家庭·幸运家族计划	ポケットファミリー しあわせ家族计画	HUDSON	ETC	5800、PDA	7月8日
椰子镇	ぱーむたうん	每日 COMMUNICATIONS	TAB	4800 日元	7月8日
海岸垂钓~向着宝岛~	海のぬし钓り~宝岛に向かって~	PACK IN SOFT	RPG	4800、振动、钓鱼杆	7月8日
手指★闪光	ふぃんがあ★ふらっしんぐ	EFFECT	PUZ	4200 日元	7月15日
城市,好极了!~流行精选 1280 日元 VOL.3	シティーブラボー!~ポップ コレクション 1280円 VOL.3	ALTRON	SLG	1280 日元	7月15日
猛击~流行精选 1280 日元 VOL.4	マイティ ヒット~ポップ コレクション 1280円 VOL.4	ALTRON	STG	1280 日元	7月15日
小爱人·她真勇敢	LITTLE LOVERS · SHE SO GAME	NTT 出版/日经映像	RPG	6800 日元	7月15日
特隆和他的小喽罗	トロンにコブン	CAPCOM	ACT	5800、PDA、振动	7月15日
拳头的贵族	Lord of Fist	MEDIA WORKS	AVG	5800 日元	7月15日
天真 1500 系列之十一·弹珠台	SIMPLE 1500 シリーズ VOL.11 THE ピンボール	CULTURE PUBLISHERS	TAB	1500 日元	7月22日
天真 1500 系列之十二·竞猜	SIMPLE 1500 シリーズ VOL.12 THE クイズ	CULTURE PUBLISHERS	PUZ	1500 日元	7月22日
天真 1500 系列之十三·赛车	SIMPLE 1500 シリーズ VOL.13 THE レース	CULTURE PUBLISHERS	RAC	1500 日元	7月22日
西阵柏青哥天国 EX	西阵パチンコ天国 EX	KSS	SLG	5800 日元	7月15日
实况力量满贯职棒'99 开幕版	实况パワフルプロ野球'99 开幕版	KONAMI	SPG	5800 日元	7月22日
超低价 1500 系列 8 麻将 2	SuperLite 1500 シリ ズ Vol.8 麻雀 2	SUCCESS	TAB	1500 日元	7月22日
超低价 1500 系列 9 那孩子是哪儿的孩子 无限季节	SuperLite 1500 シリ ズ Vol.9 あのこどこのこ エンドレス シーズン	SUCCESS	SLG	1500 日元	7月22日
超低价 1500 系列 10 弹珠台 黄金碰撞	SuperLite 1500 シリーズ Vol.10 ピンボール ゴールデンログレス	SUCCESS	TAB	1500 日元	7月22日
超低价 1500 系列 11 马克·矢崎的西洋占星术	SuperLite 1500 シリーズ Vol.11 マーク矢崎の西洋占星术	SUCCESS	ETC	1500 日元	7月22日
遥控机甲	リモートコントロール ダンディ	HUMAN	ACT	振动、PDA、2人	7月22日
模拟职棒'99	シミュレーションプロ野球'99	HECT	SLG	5800 日元	7月22日
译名无法确定	ポップン タンクス!	ENIX	ACT	5800 日元	7月29日
欢快吉他	ギターフリークス	KONAMI	SLG	5800 日元	7月29日
译名无法确定	グリントグリッター	KONAMI	TAB	5800 日元	7月29日
街头小赛车	ストリートスクーターズ	T·Y·O ENTERTAINMENT	RAC	5800 日元	7月29日
稻川淳二 恐怖的屋子	稻川淳二 恐怖の屋敷	VISIT	ETC	4800 日元	7月
超级中国斗士 DX	スーパーチャニーズファイターDX	CULTURE BRAIN	ACT		7月
译名无法确定	プルムイ プルムイ	CULTURE PUBLISHERS	RPG	3000、振动、PDA	7月
汉堡店 2	バーガーバーガー2	GAPS	SLG	5800、PDA	7月
圣少女战队	圣少女战队バージンフリート	KONAMI	AVG	5800 日元	7月
默示录	アポカリプス	SUCCESS	STG	5800、振动	7月
圣剑传说·玛娜传奇	圣剑传说 LEGEND OF MANA	SQUARE	A·RPG	6800、振动、2人	7月
激走大赛跑	激走トマランナー	SCEI	RAC	7800、振动、2人	7月
水印之书	THE BOOK OF WATERMARKS	SCEI	AVG	6800 日元	7月
作家系列 何时,重复的未来 小百合篇	ヴェクトライダーズシリーズ いつか,重なりあう未来(あした)へ サユリ篇	SME	SLG	5800 日元	7月
作家系列 何时,重复的未来 次郎篇	ヴェクトライダーズシリーズ いつか,重なりあう未来(あした)へ シロウ篇	SME	SLG	5800 日元	7月
同室者~井上凉子~	ルームメイト~井上凉子~	DATAM POLYSTAR	SLG	5800、PDA	7月
竞猜选手!东映特选英雄第 1 部	クイズ キャラおけドン!东映特撮ヒーローPART 1	BANPRESTO	PUZ	3800、振动、4人	7月
竞技场 4·不灭的大联赛	プレイスタジアム 4 不灭の大リーグボール	BANPRESTO	SPG	5800 日元	7月
亚特兰提斯~失落的传说~	アトランティス~ザ ロスト テイルズ~	HUMAN	AVG	3CD、4800	7月
重装机兵 VALKEN 2	重装机兵ヴァルケン 2	MASIYA	S·RPG	5800 日元	7月
摩纳哥 GP 模拟 2	モナコ グランプリ レーシング シミュレーション 2	UBI SOFT	RAC	5800 日元	7月
蓝色革命	スタートリング オデッセイ ブルー エヴォリュション	RAY FORCE	RPG	6800 日元	7月

七月新作新品预定发售情况表

	中文名称	外文名称	机种	厂商	类型	其它	预售日
	职业指南麻将“兵”	プロ指南麻雀“兵”	SS	CULTURE BRAIN	TAB	5800日元	7月
	和你在一起～象在一起时凝视着你～	With You～みつめていたい～	SS	NEC INTERCHANNEL	AVG	恋爱AVG	7月
	奇幻王国 加强版～奥尔鲁德王国物语～	ワールド ネバーランド プラス～オルルド王国物语～	DC	RIVER HILL	SLG	键盘、通信、VM、5800	7月1日
	街头霸王 ZERO 3	ストリートファイターZERO 3 サイキョー流道场	DC	CAPCOM	FTG	5800、振动、通信	7月8日
	永世名人3·游戏制作者吉村信弘的头脑	永世名人3·ゲームクリエイター吉村信弘の头脑	DC	KONAMI	TAB	3980、将棋	7月8日
	老爷车之热	バギーヒート(BUGGY HEAT)	DC	CSK综合研究所	RAC	方向盘、振动	7月8日
	创造职业棒球队!	プロ野球チームをつくろう!	DC	SEGA	SLG	5800日元	7月15日
	克莱迈克斯王土	クライマックス ランダーズ(CLIMAX LANDERS)	DC	CLIMAX & SEGA	RPG	VM、5800	7月15日
	真 传统花牌	真 本格花札	DC	ALTRON	TAB	4800、振动	7月22日
	世界神奇的发现! 特罗伊尔	世界ふしぎ发见! トロイア	DC	TBS	AVG	5800日元	7月22日
	新日本职业摔角·斗魂烈传4	新日本プロレスリング·斗魂烈传4	DC	TOMY	3D－FTG	6800、振动、通信、4人	7月22日
	苍钢的骑兵·宇宙鹫狮	苍钢の骑兵 スペースグリフォン	DC	PANTHER SOFTWARE	STG	5800、舱内	7月22日
	人面鱼～禁养的宠物～(麦克风同捆版)	シーマン～禁断のペット～(マイク同捆版)	DC	ビバリウム	SLG	需要麦克风、6800	7月22日
	人面鱼～禁养的宠物～(麦克风、特制VM同捆版)	シーマン～禁断のペット～(マイク、特制VM同捆版)	DC	ビバリウム	SLG	需要麦克风、7800	7月22日
	空中力量Δ	エアフォースデルタ	DC	KONAMI	STG	5800日元	7月29日
	秋叶原电脑组	アキハバラ电脑组パタ Pies!	DC	SEGA	SLG	5800、育成	7月29日
	马里奥网管	マリオネットハンドラー	DC	MICRONET	ETC	5800日元	7月29日
	电波少年的悬赏生活～茄子之屋～	电波少年的悬赏生活～なすびの部屋～	DC	HUDSON	ETC	1480、通信、键盘	7月
	组织摩擦	FRAME GRIDE	DC	FORM SOFTWARE	ACT	6800、键盘、振动、通信	7月
	译名无法确定	HYBRID HEAVEN	N64	KONAMI	不明	卡带、7800	7月1日
	译名无法确定	エルテイルモンスターズ	N64	IMAGINEER	不明	卡带、6800	7月9日
	奥伽战争64·王者风范	オウガバトル64·Person of Lordly Caliber	N64	NINTENDO	S·RPG	卡带、7800	7月14日
	PD奥特曼之战精选64	PDウルトラマンバルトコレクション	N64	BANDAI	不明	卡带、6800	7月16日
	实况J联盟 完美的射手2(暂定名)	实况Jリーグパーフェクトストライカー2(假题)	N64	KONAMI	SPG	卡带、7800	7月29日
	挖金子3－D	LODE RUNNER 3－D	N64	BANPRESTO	ACT	卡带、6800	7月30日
	64花牌～天使的约束～	64花札～天使の约束～	N64	ALTRON	TAB	卡带	7月
	超级奥林匹克·田径赛GB	ハイパーオリンピックシリーズ トラック&フイールドGB	GB	KONAMI	SPG	卡带、4300	7月1日
	别样人生、别样的梦GB	アザーライフ アザードリームGB	GB	KONAMI	不明	卡带、4300	7月1日
	钓鱼先生2	钓り先生2	GB	J WING	不明	卡带、4800	7月8日
	游戏王 怪兽大对决2～暗界决斗记～	游戏王 デュエルモンスターズ2～暗界决斗记～	GB	KONAMI	不明	卡带、4500	7月8日
	昆虫博士2	昆虫博士2	GB	J WING	不明	卡带、4800	7月15日
	高尔夫王	ゴルフ王	GB	DIGITAL KIDS	不明	卡带、3980	7月16日
其	河边垂钓4	川のねし钓り4	GB	PACK IN VIDEO	不明	卡带、4200	7月16日
	社会战斗篇	□(シカク)いアタマを○(マル)くする 社会バトル编	GB	IMAGINEER	不明	卡带、2680	7月16日
	社会战斗篇 特别版	□(シカク)いアタマを○(マル)くする 社会バトル编 スペシャルエディション	GB	IMAGINEER	不明	卡带、2980	7月16日
	译名无法确定	ハローキティのビーズ工房	GB	IMAGINEER	不明	卡带、3980	7月17日
	无赖战士 彩色版	无赖战士 カラー	GB	KID	STG	卡带、3980	7月23日
它	谍对谍	SPY & SPY	GB	KEMCO	不明	卡带、3980	7月23日
	袖珍诱饵小子	ポケットルアーボーイ	GB	KING RECORD	不明	卡带、3980	7月23日
	译名无法确定	次世代ベーゴマバトルベイブレード	GB	HUDSON	不明	卡带、3980	7月23日
	水上实况	アクアライフ	GB	タム	不明	卡带、3980	7月30日
	三国志GB版2	三国志ゲームボーイ版2	GB	KOEI	SLG	卡带、4800	7月30日
	超级黑巴斯～真实战斗～	スーパーブラックバス～リアル ファイト～	GB	STAR FISH	不明	卡带、4500	7月中旬
	麦德罗特2(头盔版)	メダロット2(カブトバージョン)	GB	IMAGINEER	不明	卡带、3980	7月下旬
	麦德罗特2(凤翅装饰版)	メダロット2(クワガタバージョン)	GB	IMAGINEER	不明	卡带、3980	7月下旬
	珍宝怪兽	ジエムジエムモンスター	GB	KID	不明	卡带、3980	7月下旬
	Q版赛车·超级买家	チョロQ·ハイパーカスタマブルGB	GB	TAKARA	不明	卡带、3980	7月下旬
	十五子游戏	バックギャモン(BACKGAMMON)	GB	ALTRON	TAB	西洋双六	7月
	赛拉萨德传说	シェラザード传说	GB	CULTURE BRAIN	不明	卡带、3900	7月
	白江七段的围棋入门	白江七段の围棋入门	GB	CULTURE BRAIN	TAB	卡带、3200	7月
	超级中国斗士DX	スーパーチャニーズファイターDX	GB	CULTURE BRAIN	ACT	卡带、3900	7月
	传统将棋 圣	本格将棋 圣	GB	CULTURE BRAIN	TAB	卡带、3200	7月
	噗哟噗哟外传·噗哟战争篇	ぷよぷよ外传·ぷよウォーズ	GB	COMPILE	PUZ	卡带	7月
	机器猫·奇异迷宫	ドラえもん·あるけあるけラビリンス	GB	EPOCH	不明	卡带、3980	7月
	噗哟噗哟通	ぷよぷよ通	NGP	SNK	PUZ	卡带	7月29日
	高尔夫大赛	ビッグ トーナメントゴルフ	NGP	SNK	SPG	卡带	7月29日
	迷你上海	上海ミニ	NGP	SNK	TAB	卡带	7月29日
	舞会男孩儿(舞会信件)	パーティーメール(假题)(PARTY MIAL、PARTY MALE)	NGP	ADK	不明	无线通信	7月
	高中棒球(暂定名)	ザ 高校野球(假题)	NGP	ADK	SPG	卡带	7月
	新巴克拉牌	ネオ バカラ	NGP	ダイナ	TAB	赌牌、无线通信	7月
	潜水警报·燃烧篇	DIVE ALERT·バーン篇	NGP	サクノス	SLG	无线通信	7月
	潜水警报·雷贝卡导航系统篇	DIVE ALERT·レベッカ篇	NGP	サクノス	SLG	无线通信	7月
	新21(暂定名)	ネオ 21(NEO 21)(假题)	NGP	ダイナ	BOG	扑克、无线通信	7月
	泡泡龙	パズルボブル	WS	SUN SOFT	PUZ	卡带、3800	7月1日
	混乱机甲～被引导者～	カオスギア～导かれし者～	WS	BANDAI	不明	卡带、3800	7月1日
	魔界村WS版	魔界村 for WonderSwan	WS	BANDAI	ACT	卡带、3800	7月1日
	日本职业麻雀联盟公认 彻万	日本プロ麻雀联盟公认 彻万	WS	NAXAT	TAB	卡带、3480	7月15日
	新世纪福音战士·使徒育成	新世纪 EVANGELION·シト育成	WS	BANDAI	不明	卡带、3800	7月下旬
	疯狂攀登者	クレイジー クライマー	WS	日本物产	不明	卡带、3800	7月
	踢足球吧! 挑战世界	サッカーやろう! Challenge The World	WS	COCONUTS JAPAN	不明	卡带、3800	7月
	袖珍战士(暂定名)	ポケットファイター(假题)	WS	BANDAI	FTG	卡带、3800	7月

注:以上软件发售预告表内的游戏均为日版发售时间,表格的最终统计日为6月10日。表中游戏的发售日有变动的可能性。



最终幻想Ⅷ

~魔女、GARDEN及其他~

—— I'll be here…

—— Why…

—— I'll be waiting…here…

—— For what?

—— I'll be waiting…for you…so…

if you come here.you'll find me.I promise.

PS	厂商:SQUARE	类型:RPG
	发售日:99.2.11	其它:振动手柄、PDA对应

凝望她的目光令她在"eyes on me"后一举成名,但那双曾改变她一生的眼睛却再也没有出现在她面前

拉格那的一生

如果要充分理解FF Ⅷ,就不能不把游戏的影子主人公——拉格那的一生拿出来作一番说明。他经历丰富想必会使每一个不安于平凡一生的人感到由衷羡慕。起初拉格那是加尔巴蒂亚的一个普通得不能再普通



的下级军官,参加过对廷帕的战争。在任务之余,他必然会到德林市某饭店的酒吧去倾听心上人朱丽娅的钢琴演奏。但在某一天拉格那和朱丽娅终于互相敞开心扉之后,他却在对艾斯塔的侦察任务中受了重伤,被军方列入了失踪人员的名单。此后他在温布尔小镇一养伤就是一年。这期间,朱丽娅虽然一直等待着拉格那的归来,但却也最终没能抵挡住同为军人的卡威的追求。

这段婚姻的结果大家一定已经想到了。朱丽娅与卡威的孩子就是FF Ⅷ的女主角莉诺雅。在游戏中大家没能与近20年后的朱丽娅谋面是因为她在莉诺雅5岁那年就因车祸去世了。

拉格那则在温布尔获得了一份新的感情。从昔日战友基罗斯那儿得知朱丽娅已经结婚的拉格那同一直照料他的玲订了婚,再加上玲的养女艾露欧娜,3个人本来可以像这样一直幸福的生活下去,但不安于宁静的拉格那又开始了新的挑战——当上了廷帕地方杂志的特约记者,漫游于世界各地。其间还客串过动作片演员。但不幸的事情也正好在这期间发生了:艾露欧娜因为具有某种特殊能力而被艾斯塔抓走。拉格那为了救回艾露欧娜,带着基罗斯和沃德潜入艾斯塔。但三个人很快被抓住并被征为苦役。在作苦工的时候,拉格那和艾斯塔国内的反政府组织搭上了钩。在他们的协助下,拉格那不仅救出了艾露欧娜,还投入到了艾斯塔国内反对魔女阿戴米统治的斗争中。在奥戴恩博士的技术支持下,拉格那用计策封印了魔女阿戴米。但旧政权覆灭后新权力的分配同样是一件麻烦透顶的事,用拉格那自己的话说:"不得不用嘴把他们一一摆平。"在这场论战中取得最终胜利的拉格那众望所归的当上了艾斯塔的新统领。其后,他在这个位子上忙忙碌碌之中一干就是近20年。

因为忙于艾斯塔的国内事务,拉格那只有委托他人把刚刚获救的养女艾露欧娜送回温布尔。但艾露欧娜被送回不久就又被怪兽抓走。没有人依靠的玲只好自己去救艾露欧娜。虽然艾露欧娜被平安救回,但玲却因此受了致命伤!她抱着自己刚刚出世的孩子静静地死去了。在玲临终前拉格那也没能见她一面……



拉格那和斯考尔

大家一定会问拉格那和玲的亲生孩子最终去了哪儿呢。我们可以设想那个孩子被好心人所收养,从此平静的生活在世界的某个地方。不过很难相信史克威尔会进行这么平庸无奇的设定。从各种蛛丝马迹我们可以几乎可以断定那个孩子就是日后的斯考尔。在玲去世后,成为孤儿的艾露欧娜被伊迪娅所收养。在孤儿院里的那么多孩子中,唯一一个称呼艾露欧娜为姐姐的就是年少的斯考尔。艾露欧娜也正因为深知拉格那和斯考尔的关系才把斯考尔作为意识传送的对象——体验拉格那人生的最佳人选大概就是他的亲生儿子,因此在斯考尔的冒险中才会穿插大段的有关拉格那的剧情。还有一项理由也许就有些勉强了,那就是拉格那和斯考尔相似的外貌。不知是一种遗憾还是一种俗套,FF Ⅷ中始终没有出现父子相认的场面——毕竟是一对近20年都未能谋面的父子嘛!

伊迪娅和 SEED

在 FF Ⅶ中，有着不同生活经历的人们在命运的安排下最终走到了一起。FF Ⅷ则不然，斯考尔、阿瓦因、赛尔、赛尔菲、奎斯提丝、沙法、希德、伊迪娅，他们都曾像一家人一样生活在一起，地点当然就是海边灯塔旁那所已经破败的孤儿院。

伊迪娅最初是一位充满爱心的普通女性，带着一群孤儿和丈夫希德一起生活在海边的石屋。只到有一天某件事发生，使伊迪娅成了魔女，同时也许她产生了 GARDEN 和 SEED 的构想。在丈夫的帮助下，GARDEN 建立了起来，曾经在一起生活着的孤儿们又如宿命安排般的集中到了 GARDEN。当这群孩子渐渐成为 SEED 的时候，一切都像伊迪娅预言的那样发生了：善良的伊迪娅变成了邪恶的魔女，GARDEN 培养出 SEED，SEED 打倒魔女……

由于使用 GF 幻兽的所产生的副作用，学成于巴拉姆 GARDEN 的几位主角都记不起儿时的往事了。而毕业于托拉比亚的阿维恩却非常清楚的记得这一切。可以说当他知道自己的枪将要瞄准有着养育之恩的伊迪娅时，使他颤抖的并非什么历史、世界、战争。

沙法虽然也没有了儿时的具体记忆，但是从小就萌发出的要成为魔女骑士的梦想却在一直左右着他的行为。在他眼中，具有强大力量的魔女和善良美丽的伊迪娅是没有区别的。因为执着于儿时的梦想，他后来的行为简直有些疯狂了。所幸当魔女从世界上消失后，他又和风神、雷神一起恢复了平静的生活。可以说这段历史使他失掉的只不过是巴拉姆 GARDEN 风纪委员会会长的头衔。



诸 GARDEN

巴拉姆 GARDEN 自然是大家最熟悉的一个 GARDEN 了。但地下一层的神秘人物和中盘整个 GARDEN 腾空而起的奇迹仍然使巴拉姆 GARDEN 充满了神秘色彩。

去过休米族村子的玩家一定可以从外型判断出那个地下一层神秘人物就是休米族人。他是希德园长建立 GARDEN 的出资者，名叫诺古。他以商人所特有的眼光，意识到 GARDEN 在希德的理想和目的之外还具有巨大的商业价值，因而不惜重金建立了前后 3 个 GARDEN，并理所当然的坐上了董事长的宝座，在经济上控制着 GARDEN。而那些穿着怪异制服的教师似乎也都是他的马前卒。以赚钱为乐的他当然不允许任何可能影响到他商业利益的事发生，当魔女因为暗杀事件正式向 GARDEN 宣战后，他为了保全 GARDEN 这架自己的赚钱机器竟然下令把制订暗杀魔女计划的希德、参与暗杀的斯考尔一行人以及亲希德的 SEED 们交给魔女。于是就有了一场颇为热闹的“狩 SEED”闹剧。



为什么诸 GARDEN 都有浮游天空的能力?游戏给出的解释是它们都是用前世界大战中的防空设施修建的。这可以看成是希德在筹建 GARDEN 时为日后将其作为反抗魔女的堡垒而采取的先见之举。但游戏中希德把 MD 层的钥匙交给斯考尔时却说自己都不知道启动 MD 层最深处的装置会发生什么。玩到这儿不禁想起一位好友“除了用脑子，有时是要靠运气的”这一至理名言。

加尔巴蒂亚 GARDEN 是阿维恩的母校，奎斯提丝也曾在这儿任教。大概是受诺古董事长金钱至上的影像比较小吧，这里的学员都不使用能够令人丧失记忆的 G.F，代之以单兵飞行装置为特征。在两座飞行 GARDEN 的大战之后，红色的加尔巴蒂亚 GARDEN 也不知下落了，只剩下流落各地玩卡牌的学员和在 F.H 始终托着腮生闷气的多东纳学园长。

至于托拉比亚 GARDEN，我们能看到的只有她的废墟了。不过从设定原画看，以蓝白为主色调的她绝对是不逊于前两个 GARDEN 的。塞尔菲从这儿转学去巴拉姆 GARDEN 当然不是因为教学质量等无聊的原因，而是因为有权进行 SEED 合格测验的只有巴拉姆 GARDEN。

神秘的奥丁继任者

当奥丁被沙法的一招“斩铁剑返”弄得死无全尸后，一位比奥丁更神秘的人物出现了。他叫基尔加马休，是 FF Ⅴ中首次登场的角色。在 FF Ⅴ中，他云游四方，搜集世间的宝剑，最后为了消灭邪恶的内库罗法比亚而跌入了异空间。大概是出于对剑的执着吧，奥丁遗落的斩铁剑将这位消声匿迹多年的“武器迷”召唤了回来。他一共有 4 种攻击方式，首先是斩铁剑，当然还是一击必杀的即死效果；**エクスカリバー**是 FF Ⅴ中圣剑的名称，威力虽然不及斩铁剑，但总比名称相近的**エクスカリパー**好使；**エクスカリパー**是基尔加马休在 FF Ⅴ中得到的假圣剑，这一招的效果是敌全体 HP－1，最后一招名为**まさむね**（正宗），在此就用不着多解释了。

时空观的复古

“邪恶的骑士加朗多劫持了王国的公主，但他最终被主人公们击倒，临死的他被 4 头“混沌”带到了 2000 年前的世界，在那里加朗多自己也成了“混沌”，为了救出 2000 年后的自己，他又把 4 头“混沌”送回了 2000 年前的世界，世界被邪恶的时空悖论所困扰。”

这就是 FF Ⅰ中的时空观。虽然单纯而又略显幼稚，但其对于游戏内涵的丰富却是划时代的。在 FF Ⅷ中我们又一次看到了

这种既没有起点，也没有终点的时空悖论，一个在内容和形式上都大为丰富的时空悖论。

邪恶化的伊迪娅为什么竭力寻找艾露欧娜?首先，我们知道艾露欧娜具有把人的意识送回过去的特殊能力，此时的伊迪娅已经不是伊迪娅了，她的身体被来自未来的邪恶魔女阿尔迪米娅所控制。阿尔迪米娅是怎样从未来来到现在的呢？大家一定记得艾斯塔的奥戴恩博士曾对还是孩子的艾露欧娜进行过时空意识传送的试验。虽然他没能将这项令特异功能机械化的研究完成，但后人始终继续着这项试验。并在最终完成时仍然沿用了最初奥戴恩的命名——艾露欧娜。阿尔迪米娅正是通过这一机械把意识送到现在，并以“艾露欧娜”这一名字为线索寻找继续溯时间之流继续前行的手段。阿尔迪米娅如此热衷于前往以前的时间，是为了完成时间压缩魔法。在时间压缩的世界中，能够成为唯一像神一样存在的就只有魔法的使用者自己了（就像使用陨石魔法的赛菲多斯）。为了彻底打败元凶阿尔迪米娅，斯考尔他们需要直接面对她本人。拉格那为了达到这一目的，制订了带有冒险性的计划。即主动帮助阿尔迪米娅回到更早的过去，待时间压缩开始，但还未完成的时候下向魔女阿尔迪米娅的真身发起冲击。



计划进行得非常顺利，阿尔迪米娅被打倒了，但濒死的她却和斯考尔一起来到了斯考尔年幼的时代。但是魔女是不能带着自己的魔力死去的，她必须找到一个继承自己能力的人。

伊迪娅深知一旦成为魔女就会变为人们恐惧的对象，为了不让这种不幸降临到孩子们的身上，她主动成为了阿尔米迪娅的继任者。而斯考尔那句从希德学园长那儿听来的“GARDEN 培养 SEED，SEED 打倒魔女”的标语式的话语也从这天起深深印入了年轻的伊迪娅的脑海。（这就是前面的“伊迪娅和 SEED”中提到的“某件事”。至于希德园长为什么会把这句话铭记在心的就不用再解释了吧。）于是，旧的历史在此告一段落，而新的历史又翻开了它的第一页……

威治和彼克斯

如果要问 FF 系列中出场次数的角色是谁，答案既不是希德，也不是陆行鸟，更不是莫古利。出场最多的是这两位名不见精传的小人物——威治和彼克斯。从Ⅵ中出场即被幻兽搞定的帝国士兵，到Ⅶ的阿朗巴契亚战士，再到Ⅷ中仕途多舛的加尔巴迪亚军官，这两位名字出自卢卡斯成名大作“星球大战”的人物就像在每部电影中都会出现的群众演员一样，以不同的方式为人们制造笑料，衬托主角们的存在。他们或许已经成了 FF 不可缺少的存在。



本作中的威治和彼克斯破天荒的有了三次出场机会。最早与斯考尔小组在电波塔顶的交手令他们各自下降了两级军衔。此后，本以为可以在看守所对赛尔菲等人一雪前辱的威治和彼克斯再次“惨遭暗算”，威治一边咬牙切齿的自言自语“这次是下等兵了……”，一边失去了知觉。命运的安排使斯考尔和他俩在月之潘多拉再次碰头。不知是对出仕已感绝望，还是被英雄们吓坏了，威治和彼克斯经过商量后毅然离开了军队。现在他们俩最想做的事就是去酒吧无拘无束的喝上一杯……

衷心祝愿威治和彼克斯能够在 FF Ⅸ 中成为主角！

EYES ON ME

FF Ⅷ被人们关注的一个焦点是由著名歌手王菲演唱的主题曲“eyes on me”。王菲的名人效应暂且搁下不说，单是在 FF 系列中第一次出现人声这一点，其意义就不可小视。和诸多 RPG 以大量人声为卖点不同，从 FF Ⅰ 到 FF Ⅶ，史克威尔从来没让自己的角色说过一句话，这次的突破也许是一个新的开端。

FF Ⅷ中的“eyes on me”是朱丽娅转行当歌手的第一首单曲，也是她的最后一首单曲。但她的成名曲也正是这首“eyes on me”。朱丽娅本来一直在酒吧中为人们演奏钢琴，拉格那的出现改变了她的人生——正是拉格那始终凝视的目光使她生平第一次有了歌唱的欲望。在她和拉格那唯一的一次长谈中，她告诉了拉格那这一切——“你的目光告诉了我很多很多，我非常想把它们用歌声告诉更多的人。”于是，这首意味深长的“eyes on me”便问世了。同时朱丽娅也一举成名，但那双曾改变她一生的眼睛却再也没有出现在她面前……



文/ELITE　责编/PERFECT

沙加·开拓者 2

~角色关系图与四技连携~

在上一期的攻略中有两个名字极为相似的角色——古斯塔夫和顾斯塔夫。这两者的关系竟是父子！其实游戏中所有的人物都是被有机的联系在一起的，在简明剧本别攻略之后将以图表的形式一次性介绍 20 多位角色间错综复杂的关系。希望大家在游戏时能够享受到更深一层的乐趣。

PS	厂商：SQUARE	类型：RPG
	发售日：99.4.1	其它：振动手柄、PDA 对应

剧本别攻略

本攻略以游戏中剧本的年代先后为序，其中不包括纯剧情剧本。

威尔的旅行（ウィルの旅立ち）

〇在酒吧中找到两名同伙后离开镇子。

〇在古代城市废墟中拿到“**ポケットドラゴン**”、“**アンバーマリーチ**”、“**クリス・アカラベス**”这三样宝物中的任意一样后回到镇子即可结束剧本。

〇关键宝物是“**クリス・アカラベス**”，其中附有一种强力术。

〇废墟中不能进入的区域是在后面的剧本中才能前往的。

古斯塔夫 15 岁（ギュスターヴ 15 才）

〇因为第 2 山洞和第 3 个山洞是相通的，因此如果想拿齐道具的话，最佳线路是：第 1 个山洞→第 4 个→第 3 个。

〇在这一剧本中为凯尔文（**クルヴィン**）装备上范围攻击的术或技的话，在后面的“巴凯特山之战”（**バクットヒルの戦り**）中会很轻松。

大沙漠的古代遗迹（大沙漠のメガリス）

〇到达沙漠中的镇子后和酒吧柜台后的人对话，选择“**ヘンリー・ナイツ**”。

潜入！阿列克赛一伙（潜入！アレクセイ一味）

〇在本剧本开始时要选择进行的人物。如果选择柯德莉姬的话，在剧本结束前柯德莉娅将会在固定战斗中死去。

〇正确的行动顺序是：和酒吧中的男人对话→在某房子前敲门，这时会有人出现和主角对话→到一间有两层的房子中和老太婆对话→回中央广场向阿列克赛报告→和酒吧附近一个躲在墙角边的孩子对话→从塔形建筑物的梯子下到下水道中→找到下水道中的孩子→从下水道的另一出口出来。

决战！阿列克赛（対決！アレクセイ）

〇在天上飞来飞去的“**グリフォン**”实力超强，现在还远不是它的对手，应该尽量离它远点。

〇放在高处拿不到的宝物，需要诱使“**グリフォン**”把它们碰下来。

〇在与阿列克赛交战前必须把尼娜（**ニーナ**）排入战列，因为只有尼娜在队中时才能通过固定情节打倒阿列克赛召唤来的“**ヘルウィンガー**”。在此后的战斗中只需要打倒中间的阿列克赛即可。

在矿山（矿山にて）

〇首先要从矿山离开，在酒吧中得到怪物出现的消息后再回矿山。

〇回到矿山最深处的怪物发生源，在和聚在发生源的那群怪物战斗时，应趁怪物数量较少时选择那个“新增的、每个角色都有的指令”，作用是堵住发生源。

〇调查矿内的木桶可得到红、蓝、绿三种矿石。在后面的“威尔对蛋”（**ウィル対エッグ**）这一剧本中，可以用来和路边的一个人交换得到“**キャッツアイ**”。

越过大峡谷（グラン・ヴァレ在越えて）

〇在桥起始端的关所附近可以找到弓使拉贝尔（**ラベール**）。

〇那些骷髅状的忽隐忽现的东西标明了宝物的所在。

〇需要拔出插在地上的“冰之枪”才能进行和 BOSS 的战斗，战胜 BOSS 后才能离开大峡谷。

泰坤·威尔（タイクーン・ウィル）

①在进入雪地深处后调查帐篷，才能前往雪地中的古代遗迹。

②与泰坤变成的怪兽的战斗是不能取胜的，在给予它一定程度的伤害后就会出现逃跑的指令，在这样进行 3 次固定战斗后就能完成剧本。

③在迷宫中最好拿到手的宝物是“**ビーストランス**”。在进入最深处的房间前别忘了在道具栏中留出余地，因为固定情节发生后能得到珍贵的术具“梦魔**のメダリスト**”。

家臣（エーデルリッター）

〇洞窟内有一条向下沿伸的绳子，向下爬才能推进剧情的发展。

〇洞内的大群史莱姆只能靠战斗杀出一条通路来。



▲『开拓者 2』以其厚重的历史感而倍受好评。

〇天象厅中的谜题非常麻烦，较好的解法是：在星座一个也没有出现的情况下，按“左、右、中、中、中、右”的顺序来触动 3 个机关。谜题解开后，离开天象厅就会出现新的入口。

〇在这一剧本为萨尔贡装备范围攻击技的话，在后面的汉诺瓦之战中会比较轻松。

在矿山・崩塌（矿山にて・崩坏）

〇不能随时记录的剧本。在矿井中共能拿到 4 样宝物和救出 3 人，在脱出矿井后不要忘了和被救的人对话，可以得到钱。

灵魂教的传闻（アニマ教の尊）

〇在见到教主后离开古斯塔夫即会来袭，这时就可以拿到原来被灵魂教教徒挡住的宝物了。

威尔对蛋（ウィル対エッグ）

〇以战斗为主的剧本。从开始地点一

直向上即可碰到古斯塔夫并使他加入队伍。返回镇上将怪物一一消灭。在全部消灭后，来到中央广场和 BOSS 对决。之后转入威尔一个人的剧情。

○本剧本的 BOSS 战是以决斗的形式展开的，因为海盗首领会用"蛋"给予威尔强力一击，因此保证每回和都是满 HP 状态是必不可少的。

将军的回忆（将军の思い出）

○本剧本中需要操纵一位角色穿越在"大沙漠的古代遗迹"中曾经穿越的大沙漠，其难度可想而知。

○在穿越沙漠到达佛盖朗古镇后，可以分别在道具店和酒吧令西尔马尔和年轻的那尔赛斯加入，这样在返回古留格尔时会稍轻松一点。

生命树之岛（生命の木の岛）

○在生命树下一共可以得到 5 颗生命树的种子，作为装备品它的作用是单体全回复，把它交给那尔赛斯所得的报酬是每颗 400 CR。如果觉得全卖掉可惜的话，可以在见那尔赛斯之前先把其中 4 颗装备在身上再说……

向着怪兽的巢穴（モンスターの巢へ）

○首先要前往巢穴的最深处（有大虫卵的地方），这时领头的艾莱诺娅会说一句话，此时在归途上会碰到 BOSS。因为打倒它后会有资金宝物入手，因此别忘了在道具栏中留出空间。

在那天空架上彩虹（あの空に虹を）

○最短路径：首先从左侧下到地下→从左下的台阶向下行→切换画面后从画面右上再次使画面切换→这里会有操作装置，上前调查→返回前一画面→从左上离开这一画面→又有操作装置，再次进行调查→回到第一次调查的那个操作器再次调查→从上方离开画面→看到浮在水中的道具，一定要拿到手→在塔形物内部的底层调查操作装置→回到上一层调查操作装置→向右行切换画面，从右上看似被岩石塞住的通路离开此画面→此后是一层一层的开启操作装置，直到塔顶。

蛋的再现（エッグ再び）

○先与酒吧二层的米斯提对话，再和码头的迪娅娜对话即可。

和蛋的死战（エッグとの死斗）

○在和两种大蜘蛛的强制战斗后会有选项出现，应选择"ミスティ在倒す"。之后里奇为了避免被蛋控制而纵身跳下悬崖，成为继古斯塔夫之后又一位死去的主人公。

基妮的冒险（ジニーの冒险）

○在洞窟入口不远处有一条粗大的根挡住去路，排除方法是在这一画面下方的画面中不断打倒敌人（因为这里的敌人有被打倒就去啃食根茎的习性）。在反复切换画面打倒敌人后，根上面出现了一条通路，要注意的是在通路形成前决不能攻击附在根上的敌人。

萨斯曼德拓朴之战（サウスマッドトップの战い）

○4 个战役剧本中唯一有难度的一章。到目前为止本人发现的唯一过关方法归纳如下：首先要做的是以最快的速度把伪古斯塔夫与钢铁兵之外的部队消灭，正面的主攻部队可以由 1～2 支弓兵及 3～4 步兵部队组成，靠他们可以消灭正面方向的全部敌人。而主将带领任意一支部队（最好是弓兵）就可以轻松干掉从侧翼包抄上来的敌人。在主攻部队完成任务后，必须在对方的钢铁兵行动前就在他们面前摆好如图阵势。在排好

钢铁兵	伪古斯塔夫	钢铁兵
我方队伍	我方队伍	我方队伍
我方队伍	我方队伍	我方队伍

阵形后不要主动出击，因为这时主攻部队的任务仅仅是拖延时间到第 8 回合。由于敌部队移动力是 2，而钢铁兵过于强大，根本无法消灭，因此能做的就只有把他们的移动力降低为 1 了。好了，剩下的就看你自己了。

最后的古遗迹（最后のメガリス）

简而言之一个字"难"，用你讫今积累的全部经验和战斗力来通关吧！

文/张凌志　责编/PERFECT

《沙加·开拓者 2》角色关系图鉴

西尔玛 —同伴— 内尔贝斯坦
凯尔文 ←好友— 古斯塔夫
古斯塔夫 ←辅佐— 内尔贝斯坦
内尔贝斯坦 —好友→ 那尔赛尔
那尔赛尔 —同伴→ 威尔
帕特里克 —同伴→ 威尔
泰勒 —同伴→ 威尔
尼娜 —叔母→ 威尔
威尔 —同伴、夫妻— 柯德莉娅
约翰 —护卫→ 古斯塔夫
古斯塔夫 —委托调查→ 艾莱诺娅
古斯塔夫 —父亲— 顾斯塔夫
雷蒙 —同伴→ 威尔
威尔 —父亲— 里奇
柯德莉娅 —同伴— 拉贝尔
拉贝尔 —兄妹→ 威廉姆
柯德莉娅 —母亲— 里奇
里奇 —同伴→ 瓦恩布鲁
里奇 —同伴、夫妻— 迪娅娜
里奇 —同伴、恋人— 尤丽娅
里奇 —父亲— 基妮
迪娅娜 —母亲→ 基妮
顾斯塔夫 —同伴→ 基妮
罗柏特 —同伴→ 基妮
基妮 —同伴— 古雷塔

注：角色日文名称请参见上期杂志"开拓者 2"的行动模式部分的表格。

连携技部分 1——“三体连携技”	
技名	组成
狙いくし杀し	狙い射ち(弓)+くし刺し(枪)+海老杀し(杖)
影どらくし	影ぬい(弓)+どら鸣らし(杖)+くし刺し(枪)
狙い二段杀し	狙い射ち(弓)+二段突き(枪)+海老杀し(杖)
鬼サイドミング	鬼走り(拳)+サイドワインダー(弓)+ユイミソグ(枪)
海老夜叉石	海老杀し(杖)+夜叉横断(斧)+石
海老骨铁拳	海老杀し(杖)+骨碎き(杖)+爆碎铁拳(拳)
骨スマ横断	骨碎き(杖)+スマツシユ(剑)+夜叉横断(斧)
活杀ベア太刀	活杀兽闪冲(枪)+ベアクラツシユ(剑)+逆风の太刀(剑)
活杀ベア斩り	活杀兽闪冲(枪)+ベアクラツシユ(剑)+みじん斩り(剑)
影天地强击	影矢(弓)+天地二段(剑)+大强击(斧)
剑风召雷ランデヴー	剑风闪(剑)+スカイランデヴー(斧)+召雷(水)
疾风召雷ランデヴー	疾风剑(剑)+スカイランデヴー(斧)+召雷(水)
マグマウッドショット	マグマプロージョン(石)+ウッドストック(树)+ニードルショット(树)
ブツシユ高速本	ブッシュフアイア(树)+高速ナブラ(斧)+针チ本(弓)
イド·削岩ナブラ	イド·ブレイク(弓)+削岩击(杖)+高速ナブラ(斧)
イド·海老割り	イド·ブレイク(弓)+海老杀し(杖)+かぶと割り(剑)
かすみ削岩ナブラ	かすみ二段(剑)+削岩击(杖)+高速ナブラ(斧)

连携技部分 2——“四体连携技”	
技名	组成
影石チヤークラツシユ	影ぬい(弓)+石(石)+チヤージ(枪)+スカルクラツシユ(斧)
毒音夜叉脑二段	毒音波(水)+夜叉横断(斧)脑削り(枪)+かすみ二段(剑)
ボコ脑かすみビート	ボゴボゴ(拳)+脑削 り(枪)+かすみ二段(剑)+ハートビート(杖)
ブシシユイド·ハイパーシヨツト	ブツシユフアイア(树)+イド·ブレイク(弓)+ハイパーマンマー(斧)+ニードショツト(树)
草骨影十字	草伏き(枪)+骨碎き(杖)+影ぬい(弓)+十字斩り(剑)
召雷活杀ベア太刀	召雷(水)+活杀兽闪冲(枪)+逆风の太刀+ベアクラツシユ(剑)
フアイアマルチ召雷ラソデヴー	フアイアーストーム(炎)+マルチウエイ(剑)+召雷(水)+スカイラソデヴー(斧)
影夜叉斩り	どら鸣らし(杖)+影矢(弓)+夜叉横断(斧)+みじん斩り(剑)
光の活杀まき割りうさぎ	光の腕(枪)+活杀兽闪冲(枪)+まき割りトルネード+からすとうさき(杖)
烈风针チ大太刀	烈风剑(剑)+针チ本(弓)+大强击(斧)+逆风の太刀(剑)
无かめごうら逆风の瞬速の矢	无拍子(剑)+逆风の太刀(剑)+かめごうら割り(杖)+瞬速の矢(弓)
かすみ削岩高速本	かすみ二段(剑)+削岩击(杖)+高速ナブラ(斧)+针チ本(弓)
烧召雷活杀クラツシユ	烧杀(炎)+召雷(水)+活杀兽闪冲(枪)+ベアクラツシユ(剑)
ベア痛高速天雷	ベアクラッッシュ+痛打+高速ナブラ+天雷
高速クロスハート二段	高速ナブラ+クロスブレイク+ハートビート+天地二段
疾风高速烧ウエイ	疾风剑+高速ナブラ+烧杀+マルチウエイ
ベアスカどナブラ	ベアクラッッシュ+スカッシュ+どら鸣らし+高速ナブラ
アルダー疾风の烧ウエイ	アルダーストライク+逆风の太刀+マルチウエイ

文/寒冰泉　责编/PERFECT

神秘的“グールの塔”

作为隐藏剧本出现的“グールの塔”位于世界地图的劳普霍尔兹(ラウブホルツ)。这里隐藏着三样珍贵的道具:游戏中最强的铁制剑“丙子椒林剑”、弓箭“妖精王リラ”和“アニマ结精晶体”。试将这三件道具的入手方法介绍如下:

○首先和塔外部旋梯的双子僵尸作战,打倒其中一个即可。

○调查如图地点(图 1),会有昆虫类的敌人出现,将其打倒。

○如图所示的画前即会发生战斗(图 2),打倒敌人。

○在该画面会有漂浮的鬼魂出现(图 3),接触。

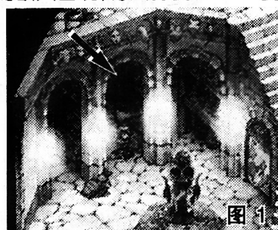
○战斗中应先将“死せる贤者”左右的两个“をの高弟”石化,千万不要以为自己很强就和三个敌人硬拼。待只剩“死せる贤者”时再用大连携技全力攻击。胜利后就可得到“丙子椒林剑”。

○打倒“死せる贤者”后来到塔上部关闭发怪声的管风琴。

○这时塔内的 3 座石像会闪光并发出声响,将其一一打败。

○到塔顶调查祭坛即可得到“妖精王リラ”。

○降到塔的地下部分,在闪光的地面会遇到敌人,打倒后可得到“アニマ结晶体”。


图 1

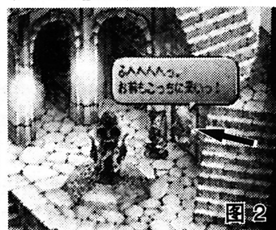
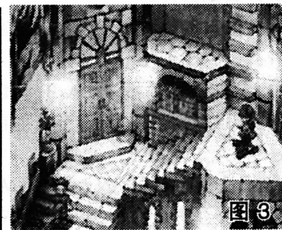


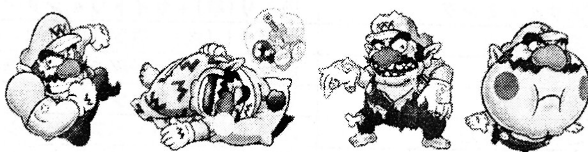
图 2


图 3



瓦里奥世界·被盗的财宝

~体现 GAME BOY COLOR 机能的作品~



GB 厂商:NINTENDO 类型:ACT 发售日:不明

马里奥的老对手瓦里奥彩色登场!!

NINTENDO 的招牌作 MARIO 系列的最新作品，自然继承了该系列一贯的高品质，目的十分明显：体现新主机 GAME BOY COLOR 的机能(和 N64 上的"MARIO 64"一样)。以前的 GAME BOY 和 GAME BOY POCKET 最不好的地方应该算是人物移动时的虚影，彩色 GAME BOY 最明显的解决了这个问题！在《WARIO LAND Ⅱ》中高速卷轴时根本感觉不到以前的虚影。

游戏的彩色化也是一大要点。游戏色彩跟以往的 MARIO 系列一样清新明快充满卡通味道，游戏画面和前后景层次分明。利用 GAME BOY COLOR 的两倍主频，WARIO 和他的敌人们动作柔和流畅，可有很多细节的描写哦！

游戏本身的丰富多彩也是 MARIO 系列的一贯。WARIO 君的各种巧妙动作和多种形态，每章每话的秘宝，各种有趣的 MINI 游戏，风格各异的 BOSS，还有多种结局！让你沉浸于 WARIO 的世界。

游戏的基本元素：地图、宝物和拼图！

今回的《WARIO LAND Ⅱ》虽然是 ACT 游戏，但可是有分支剧情与多结局的呀！在你第一次完成游戏(任意一个结局)就会有一张流程图，上面标志着哪些场景你完成了，完成的怎么样，哪些场景你还没有去过，哪个场景有分支路线。你一定要争取达到 100%！秘密的金币一直是 MARIO 系列的卖点，《WARIO LAND Ⅱ》里自然少不了，而且是很多很多很多！这回又加入了收集宝物，在每话都可以进入一个 MINI 游戏，胜出后可以获得该关的宝物，收集所有的宝物达到 100%吧。

在每话结束后自动进入猜数字的 MINI 游戏，胜出后可以获得该关的拼图片，如果收集全所有关的拼图片，可是会……

最重要的手感

NINTENDO 的游戏一贯手感细腻，《WARIO LAND Ⅱ》的动作更为丰富，操作得心应手之后乐趣无穷。

最最基本的技巧

太基本的也不用说了，比如基本的行走(方向键)和跳跃(A 键)，还有冲击(B 键)。

1. 地震：跳起后按↓+A/B，有地震的效果。敌人在地震之后会被弹起来，还会改变行进方向，而且可以用这招"坐"掉敌人。可要好好利用它的特性哟！

2. 投技：跳起后将敌人踩翻(MARIO 系列的经典动作)，走过去自然会抓起敌人，要么按 B 键直接将其扔出，要么按住 B 键蓄力后再配合方向键扔，力道和方向都会不同的。

3. 游泳：咚！掉到水里就可以用方向键游泳了，如果按 B 键的话就可以加速。

4. 跳跃：最富于变化的 MARIO 式跳跃。最基本是根据你按键的时间决定跳跃的高度，在冲击时跳跃(B+A)会更高，按↑+A 也会跳的高些，还有按↓+A 是俯下跳，可以通过跳跃钻进一些窄道。

5. 踩人跳：在"ほんとの最终话"里最需要的技巧，踩在敌人的身上后按 A 键跳跃，一定要好好练习的技巧。

6. "飞"：有猫头鹰的场景，叫醒猫头鹰，抓住它的脚它会带着你飞。注意，它可是会自己滑翔的哦！

7. 打滚：在有斜坡的场景，在斜坡上按↓，就可以借着斜坡的力滚下去，有攻击力哦！在打滚过程中还可以按 A 跳跃，也是很重要的技巧。

WARIO 的各种状态

本作中 WARIO 的各种有趣状态也是过关所必须的！也有技巧哟！

1. 纸片 WARIO：被铁像或大石块砸中就会成为纸片了，好处自然是可以飘了。通过长时间的空中停留吃更多的金币或进入高处的窄道。滴上水滴或被小蝙蝠纠住就可以恢复了。

2. 胖子 WARIO：被地鼠厨师喂过蛋糕之后便更胖了，通过普通跳跃就可以"坐"掉敌人或砸坏地板，在平地走就会有攻击力！？过一段时间自己就会瘦了。

3. 燃烧 WARIO：被打扮得跟火焰兵似的狐狸点燃屁股，WARIO 就会"暴走"，最后如果找不到水池的话就只好被烧成灰了。可以破坏特殊的墙壁，也可以撞敌人。

4. 中毒 WARIO：被马蜂扎了的话就会有不好的脸色，还会肿起来，像气球一样飘起来。利用飘浮可以吃到顶端的金币！

5. MINI WARIO：被魔法师变小后，身体变小了，而在跳跃能力上有相反的变化。出现的次数不是很多。

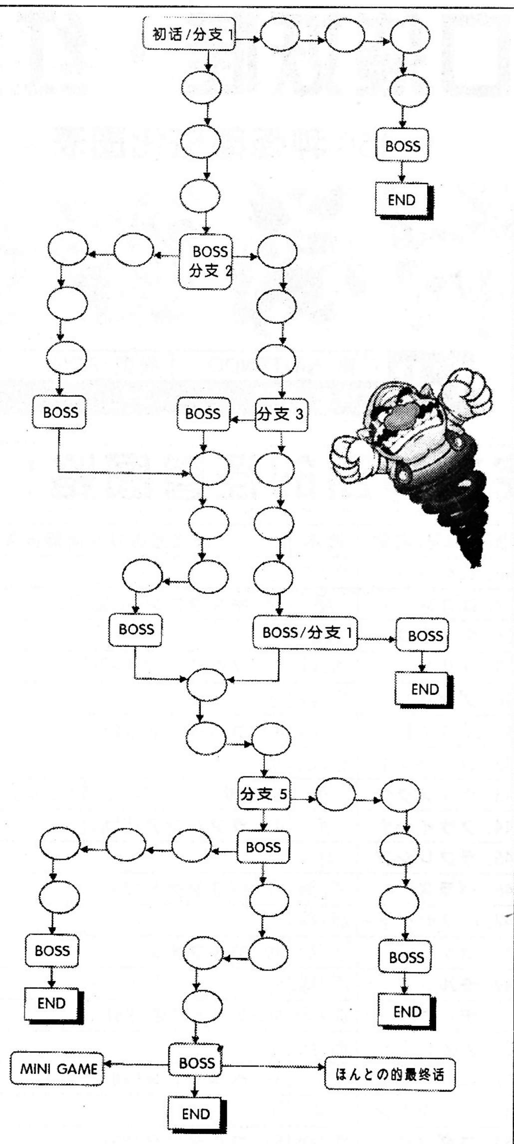
6. 弹簧 WARIO：被拿锤子的大狗砸中后就变成弹簧 WARIO 了，目的还是吃更多的金币。

7. 僵尸 WARIO：被僵尸或幽灵碰到，自己就会加入它们了，特点是如果向下掉可以不管地板，一直掉到底部。想恢复的话，只有去照照阳光了。

8. 醉鬼 WARIO：如果被企鹅的啤酒浇到，就会把握不住方向，而且背景会响起大家很熟悉的音乐。掉到水池里才可以恢复。

分支剧情大公开

今回的 WARIO 可是有多结局分支剧情的，如何达到分支条件



呢？跟着魔法师来！

1. 第1章/第1话的分支：在起点的时候，如果你不叫醒正在睡觉的 WARIO，就会有 WARIO 被抬走的剧情！

2. 第1章/第5话的分支：可以不与 BOSS 正面冲突，从某墙高处冲击进入隐藏道，可以直接过版，更可以进入分支剧情。

3. 第2章/第4话的分支：利用敌人将可撞坏的隐藏墙壁（无标识的墙）撞开，有些过分的设定。

4. 第3章/第4话的分支：通过变换开关状态进入另一条叉路，很容易错过。

5. 第4章/第4话的分支：偶尔有些地方可以踩开（某个紫色螺母），这话的分支就在这里！

6. 第4章/第5话的分支：还是利用敌人将可撞坏的隐藏墙壁撞开。

如何识破 12 位 BOSS

游戏在 BOSS 方面难度适中，不过有的 BOSS 还要动动脑筋。

1. 第1章/第5话：可笑的青蛇，只要踩它的头 4 次就可以了，好象没有攻击力。

2. 第2章/第5话：傻傻的鹰(?)，好象和 ZELDA 里的那只差不多，踩它的头 5 次。要注意在它扇风的时候还是老实的呆着吧，要不然会被吹上去的。

3. 第3章/第5话：马蜂！还会召唤小号的帮手，不要被扎中！还是踩它的头 5 次。

4. 第4章/第5话：灌篮高手的对决！和兔子比赛篮球，谁先投进 3 次谁赢。要先把它踩成球，再投掷，三次的距离可不一样哟！

5. 最终章/最终话：在火柱中进行的对决，始终不要被火柱顶起！开始的时候她会扔下常见的敌人，利用它们投向 BOSS 两次后，她就会开始扔下爆弹！在空中接住爆弹，乘火柱在 BOSS 身下的时候将爆弹投到火柱里，更高的火柱会让 BOSS……，2 次就 KO 了。

6. 第2章/最终话：出来个猛铁头，先跳着躲避，然后趁它补给的时候撞它 3 次，它急了后，再次将其撞翻，抓起它投向 BOSS！

7. 第2章/第5话：BOSS 在崖边刹车的瞬间，撞它下去！（好象很坏），3 次就 OK 了。

8. 第3章/第4话：弱点是傻鱼的腹部，撞 4 次。

9. 第3章/最终话：踩泡泡的头 3 回，当分身出现后，要分清哪个是主体哟！

10. 最终章/最终话：象吊死鬼一样的幽灵，记不起来怎么打的了，不过是最弱的最终章 BOSS。

11. 最终章/最终话：开始趁 BOSS 在低空的时候撞她 3 次，然后她会开始向下扔爆弹，将爆弹踩落后捡起投向 BOSS，3 次。

12. ほんとの最终话：很过分的 BOSS！需要踩后跳的技巧很高，而且要踩它 10 次！在数次失败之后，魔法师使用的方法是：站在唯一的落脚点上看准时机踩它（不过不要将其踩到下一层去），踩完后跳回落脚点，等待下一次时机。虽然有些麻烦，不过较为保险。如果你对自己的技术十分自信，那么可以试试：在第一层平台上踩其两次，将其踩到下一层的左下角，然后按↓+A 连踩到它 OVER，魔法师最多也就踩了 6 下就掉下去了（不好意思）。

当一切都是 100% 的时候

100% 完成游戏后就会有新的东西出现！

玩不到尽头的 MINI 游戏

简单的记忆性节目，可是要求音调的记忆哟！不过好象没有尽头，一个音符一分，积分位数可是 4 位数呀！！！死了死了……

"ほんとの的最终话"！

游戏难度一下提高的最终话。非常难熬，还有计时。只有精确的掌握游戏的各种操作才可以过去，对踩人连跳的要求很高！最后的关底也很过分，可以说是挺变态的最终话。不过挑战性大大的，向极限的 BEST TIME 冲击吧！

魔法师的友情提示

隐藏的东西实在太多了！

隐藏的金币实在太多了，在大多数关一关收集 400 枚以上完全可以。注意可以撞的天花板，墙壁和地面，用敌人投的特殊砖块，还有看上去太高的平台等等。总之不要老想着快些过关，那样你会错过很多有趣有挑战的地方！

不光要动手，动脑也是必须的！

光有熟练的技巧是不够的，还要努力去解谜，虽然《WARIO LAND Ⅱ》的谜题难度比《ZELDA》要低很多。一般谜题不会跨越一个场景，如果看见什么吃不到的金币可要多动动脑子！

最后是一个不算秘技的秘技：A+B+START+SELECT 可以回到游戏开始画面。

文、绘图/魔法师　　责编/PERFECT



口袋妖怪·红绿

~150种怪兽进化图表~



GB 厂商:NINTENDO 类型:RPG
发售日:不明

不断收集,不断培养,完成神奇的怪兽图鉴!

图鉴编号/名称	版本	进化形态以及所需条件
1. フシギダネ	赤/绿	2. フシギソウ(16)/3. フシギバナ(32)
2. フシギソウ	绿	3. フシギバナ(32)
3. フシギバナ	绿	无
4. ヒトカゲ	赤/绿	5. リザード(16)/6. リザードン(36)
5. リザード	赤/绿	6. リザードン(36)
6. リザードン	赤/绿	无
7. ゼニガメ	赤/绿	8. カメール(16)/9. カメックス(36)
8. カメール	赤/绿	9. カメックス(36)
9. カメックス	赤/绿	无
10. キャタピー	赤/绿	11. トランセル(7)/12. バタフリー(10)
11. トランセル	赤/绿	12. バタフリー(10)
12. バタフリー	赤/绿	无
13. ビードル	赤/绿	14. コクーン(7)/15. スピアー(10)
14. コクーン	赤/绿	15. スピア　(10)
15. スピアー	赤/绿	无
16. ポッポ	赤/绿	17. ピジョン(18)/18. ピジョット(36)
17. ピジョン	赤/绿	18. ピジョット(36)
18. ピジョット	赤/绿	无
19. コラッタ	赤/绿	20. ラッタ(20)
20. ラッタ	赤/绿	无
21. オニスズメ	赤/绿	22. オニドリル(20)
22. オニドリル	赤/绿	无
23. アーボ	赤/绿	24. アーボック(22)
24. アーボック	赤/绿	无
25. ピカチュウ	赤/绿	26. ライチュウ(雷秘石)
26. ライチュウ	赤/绿	无
27. サンド	赤/绿	28. サンドパン(22)
28. サンドパン	赤/绿	无
29. ニドラン(メス)	赤/绿	30. ニドリーナ(16)/31. ニドクイン(月秘石)
30. ニドリーナ	赤/绿	31. ニドクイン(月秘石)
31. ニドクイン	赤/绿	无
32. ニドラン(オス)	赤/绿	33. ニドリーノ(16)/34. ニドキング(月秘石)
33. ニドリーノ	赤	34. ニドキング(月秘石)
34. ニドキング	赤	无
35. ピッピ	赤/绿	36. ピクシー(月の石)
36. ピクシー	赤/绿	无
37. ロコン	绿	38. キュウコン(炎秘石)
38. キュウコン	绿	无
39. プリン	赤/绿	40. プクリン(月秘石)
40. プクリン	赤/绿	无
41. ズバット	赤/绿	42. ゴルバット(22)
42. ゴルバット	赤/绿	无
43. ナゾノクサ	赤	44. クサイハナ(21)/45. ラフレシア(叶秘石)
44. クサイハナ	赤	45. ラフレシア(叶秘石)
45. ラフレシア	赤	无
46. パラス	赤/绿	47. パラセクト(24)
47. パラセクト	赤/绿	无
48. コンパン	赤/绿	49. モルフォン(31)
49. モルフォン	赤/绿	无
50. ディグダ	赤/绿	51. ダグトリオ(26)
51. ダグトリオ	赤/绿	无
52. ニャース	绿	53. ペルシアン(28)
53. ペルシアン	绿	无
54. コダック	赤/绿	55. ゴルダック(33)
55. ゴルダック	赤/绿	无
56. マンキー	赤	57. オコリザル(28)
57. オコリザル	赤	无
58. ガーディ	赤	59. ウインディ(炎秘石)
59. ウインディ	赤	无
60. ニョロモ	赤/绿	61. ニョロゾ(25)/62. ニョロボン(水秘石)
61. ニョロゾ	赤/绿	62. ニョロボン(水秘石)
62. ニョロボン	赤/绿	无
63. ケーシィ	赤/绿	64. ユンゲラー(16)/65. フーディン(通信)
64. ユンゲラー	赤/绿	65. フーディン(通信)
65. フーディン	赤/绿	无
66. ワンリキー	赤/绿	67. ゴーリキー(28)/68. カイリキー(通信)
67. ゴーリキー	赤/绿	68. カイリキA(通信)
68. カイリキー	赤/绿	70. ウツドン(21)/71. ウツボット(叶秘石)
69. マダツボミ	绿	71. ウツボット(叶秘石)
70. ウツドン	绿	无

注:"进化形态与所需条件"一栏中包括可进化怪兽的编号、名称,括号内是进化所需的条件(LV、道具、通信)。

图鉴编号/名称	版本	进化形态以及所需条件
71. ウツボット	绿	无
72. メノクラゲ	赤/绿	73. ドククラゲ(30)
73. ドククラゲ	赤/绿	无
74. イシツブテ	赤/绿	75. ゴローン(25)/76. ゴローニャ(通信)
75. ゴローン	赤/绿	76. ゴローニャ(通信)
76. ゴローニャ	赤/绿	无
77. ポニータ	赤/绿	78. ギャロップ(40)
78. ギャロップ	赤/绿	无
79. ヤドン	赤/绿	80. ヤドラン(37)
80. ヤドラン	赤/绿	无
81. コイル	赤/绿	82. レアコイル(30)
82. レアコイル	赤/绿	无
83. カモネギ	赤/绿	无
84. ドードー	赤/绿	85. ドードリオ(31)
85. ドードリオ	赤/绿	无
86. パウワウ	赤/绿	87. ジュゴン(34)
87. ジュゴン	赤/绿	无
88. ベトベター	赤/绿	89. ベトベトン(38)
89. ベトベトン	赤/绿	无
90 シェルダー	赤/绿	91. パルシエン(水秘石)
91. パルシエン	赤/绿	无
92. ゴース	赤/绿	93. ゴースト(25)/94. ゲンガー(通信)
93. ゴースト	赤/绿	94. ゲンガー(通信)
94. ゲンガ	赤/绿	无
95. イワーク	赤/绿	无
96. スリープ	赤/绿	97. スリーパー(26)
97. スリーパー	赤/绿	无
98. クラブ	赤/绿	99. キングラー(28)
99. キングラー	赤/绿	无
100. ビリリダマ	赤/绿	101. マルマイン(30)
101. マルマイン	赤/绿	无
102. タマタマ	赤/绿	103. ナッシー(叶之秘石)
103. ナッシー	赤/绿	无
104. カラカラ	赤/绿	105. ガラガラ(28)
105. ガラガラ	赤/绿	无
106. サワムラー	赤/绿	无
107. エビワラー	赤/绿	无
108. ベロリンガ	赤/绿	无
109. ドガース	赤/绿	110. マタドガス(35)
110. マタドガス	赤/绿	无

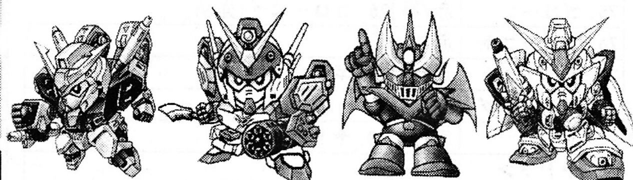
图鉴编号/名称	版本	进化形态以及所需条件
111. サイホーン	赤/绿	112. サイドン(42)
112. サイドン	赤/绿	无
113. ラッキー	赤/绿	无
114. モンジャラ	赤/绿	无
115. ガルーラ	赤/绿	无
116. タッツー	赤/绿	117. シードラ(32)
117. シードラ	赤/绿	无
118. トサキント	赤/绿	119. アズマオウ(33)
119. アズマオウ	赤/绿	无
120 ヒトデマン	赤/绿	121. スターミー(水秘石)
121. スターミー	赤/绿	无
122. バリヤード	赤/绿	无
123. ストライク	赤	无
124. ルージュラ	赤/绿	无
125. エレブー	赤	无
126. ブーバー	绿	无
127. カイロス	绿	无
128. ケンタロス	赤/绿	无
129. コイキング	赤/绿	130. ギャラドス(20)
130. ギャラドス	赤/绿	无
131. ラプラス	赤/绿	无
132. メタモン	赤/绿	无
133. イーブイ	赤/绿	134.(水秘石)/135.(雷秘石)/136.(炎秘石)
134. シャワーズ	赤/绿	无
135. サンダース	赤/绿	无
136. ブースター	赤/绿	无
137. ポリゴン	赤/绿	无
138. オムナイト	赤/绿	139. オムスター(40)
139. オムスター	赤/绿	无
140. カブト	赤/绿	141. カブトプス(40)
141. カブトプス	赤/绿	无
142. プテラ	赤/绿	无
143. カビゴン	赤/绿	无
144. フリーザー	赤/绿	无
145. サンダー	赤/绿	无
146. ファイヤー	赤/绿	无
147. ミニリュウ	赤/绿	148. ハクリュー(30)/149. カイリュー(55)
148. ハクリュー	赤/绿	149. カイリュー(55)
149. カイリュー	赤/绿	无
150 ミュウツー	赤/绿	无

道具名称	作用	道具名称	作用
どくけし	解除毒状态(どく)	ふしぎなアナ	使一只妖怪 LV UP
まてなおし	解除麻痹状态(まひ)	モンスターボール	妖怪捕捉球
ねむけざまし	解除睡眠状态(ねむけ)	スーパーボール	强化的妖怪捕捉球
やけどなおし	解除烧伤状态(やけど)	ハイパーボール	超强化的妖怪捕捉球
こおりなわし	解除冰冻状态(こおり)	マスターボール	百分之百成功的妖怪捕捉球(只有一枚)
なんでもなおし	解除所有异常状态	ほのおのいし	炎之秘石(进化道具)
タウリン	提升妖怪攻击力上限	かみなりのいし	雷之秘石(进化道具)
ブロムヘキシン	提升妖怪防御力上限	みずのいし	水之秘石(进化道具)
インドメタシン	提升妖怪敏捷度上限	りーふのいし	叶之秘石(进化道具)
リゾチウム	提升妖怪魔力上限	つきのいし	之秘石(进化道具)
マックスアップ	提升妖怪 HP 上限		文/ピカチュウ 责编/PERFECT



超级机器人大战F&完结篇

~资深玩家的攻关经验谈~



SS、PS	厂商:BANDAI	类型:SLG
	发售日:99年4月15日(PS版完结篇)	

捍卫正义的熊熊战火再度燃起,"F完结篇"系列登场PS!

系统解说

1. 计算公式

许多玩家在玩"F"时总会有这样的感觉:每当己方机体出手时,都期待着100%的命中率或会心一击,但这究竟取决于什么呢?其实是有规律可寻的,看了下面的算式大家便会明白。

A. 命中率=(攻击侧)命中率+反应+武器命中补正+机体运动性+100-(防御侧)[回避率+反应+机体运动性]×地形效果×机体规格修正

攻击侧使用"必中",但防御侧使用"ひらめき",那么以"ひらめき"优先,命中率为0。"分身"发动,命中率减半。

机体规模	命中率	地形适应	地形效率
LL(100米以上)	140%	A	120%
L(30~99米)	120%	B	100%
M(10~29米)	100%	C	80%
S(1~9米)	80%	D	60%
SS(人类)	10%	E	0

B. 伤害=[(攻击侧)武器攻击力×武器地形效率×机师攻击效率/100×地形适应×气力/100-(防御侧)装甲×气力/100×地形适应]×(防御侧)地形效果

出现必杀,攻击力为以前的1.5倍。使用"热血",则造成2倍的伤害。使用"魂",则造成3倍的伤害。从中可以看出只凭武器攻击力来计算伤害程度是愚蠢的。

C. 必杀出现率=(攻击侧)机师的技量-(防御侧)机师的技量+武器必杀出现率

D. 回复量=基本值500+机师等级×60

E. 打倒敌人EXP=(机师EXP+机体EXP)×等级差系数

F. 打伤敌人EXP=打倒敌人EXP/10

G. 修理所得EXP=回复量×等级差系数/10

等级差	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1
系数	1/60	1/30	1/15	1/8	1/4	1/2	1	1.3
	2	3	4	5	6	7	8	
	1.6	1.9	2.2	2.5	2.8	3.1	3.4	

2. 机师特殊能力

A. NEWTYPE&强化人间

NEWTYPE是一种非常杰出的能力,拥有此能力的多为高达机师。当等级上升后,命中率和回避率都会相应上升。强化人间与其相似,但稍弱一些。

等级	射程	命中	回避
1	+0	+10%	+10%
2	+0	+15%	+15%
3	+0	+20%	+20%
4	+0	+25%	+25%
5	+0	+30%	+30%
6	+0	+35%	+35%
7	+1	+38%	+38%
8	+1	+40%	+40%
9	+2	+43%	+43%

NEWTYPE的最高等级为9级,每位拥有NEWTYPE的能力的机师成长速度不尽相同。根据下表便能了解在哪个等级上获得相应的NEWTYPE能力。但除了几位著名人物如阿姆罗、夏亚、卡缪等,其他机师均无法练到9级,当NEWTYPE能力达到9级时,机师的射程+2、命中率、回避率上升43%,绝对是本作中最强能力之一。

名称	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
アムロ	—	—	—	1	13	22	30	48	69
カミーユ	—	—	—	1	17	24	39	51	75
クワトロ	—	—	—	1	18	26	41	53	70
シーブック	—	—	1	14	23	35	44	61	72
ジュドー	—	—	1	12	20	33	42	58	72
プルツー	—	—	1	12	23	33	41	52	75
……	……	……	……	……	……	……	……	……	……

B. 圣战士

圣战士系的机师在本作中实力强劲,在"完结篇"中略有削弱,但仍是极有培养前途的,如座间翔。当圣战士的等级提升后,回避率会大幅度上升,敌人很难将其打中,对攻

击 正值也会相应增加。

等级	圣拉大斩修正	回避
1	+100	+10%
2	+400	+15%
3	+600	+20%
4	+800	+25%
5	+1000	+30%
6	+1200	+35%
7	+1300	+38%
8	+1400	+40%
9	+1500	+43%

下表为两位主要圣战士的成长过程，当圣战士到达9级时，该角色将在战斗中发挥重要作用。

名称	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
ショウ	—	—	1	14	25	33	51	64	69
マーベル	1	12	24	36	43	54	65	—	—

C. 底力

如果机师拥有"底力"这项特殊能力，那么当他所搭乘的机体HP仅剩1/8时便会发动"底力"。此时回避率上升10%，而必杀出现率上升50%，是危急时刻的救命能力。如流龙马、兜甲儿、葵豹马、藤原忍等。

D."シールド防御"&"切り返い"

"シールド防御"是用盾防御对方的攻击从而使伤害减半。而"切り返い"则是用剑将对方射来的导弹系武器切落或架住对方的剑系武器，使攻击无效。这两项能力的出现率为等级的1/16。但只有东方不败、迪奥能达到"切り返い"9级，西布克、达巴、破岚万丈能达到"シールド防御"9级。

3. 机体特殊能力

名称	效果
ビームコート	将攻击力1000以下的光线武器抵消
Iフィード	将光线武器攻击力降低2000
オーバリア	将攻击力3000以下的光线武器抵消
ATフィールド	EVA和使徒专有能力，将攻击力3000以下的攻击抵消。
分身	气力达130以上，使用"回避"或"防御"时便会发动。
HP回复	共分2段，(小)每回合回复10%，(大)每回合回复30%。
变形	机体可变换形态
暴走	EVA初号机和伊迪安的特殊能力，发动后战斗力将大大提高。

看了上述内容，大家一定对"F"有了更深入的了解，逐渐体会到"F"的精髓了吧。

点滴经验

1. 练级大法(全适用)

在本作中修理和补给是可得经验值的，利用此法便可快速升级。在任意一话(不受回合限制)中，将敌人消灭至只剩一人，然后让补给机体ボスボロット站在敌机体射程范围内最远一格受攻击，再用变为飞行状态的修理机体メタス进行修理。由于飞行是消耗EN的，因此再用ボスボロット进行补给，双方可获得大量经验值，快速提升等级。随后可让等级较低的机师换乘メタス修理等级较高的机师来快速升级。笔者在前篇将7人练成满级(LV40)。

2. エレ获得"幸运"

エレ(奥拉战舰的驾驶员)就算到练满40级(前篇)，也是没有"幸运"的，但能够进行两次移动(最后一项精神为"再动")。但是圣战士座间翔的妖精チヤム拥有"幸运"，由于エレ与座间翔同为圣战士系机师，因此可以将チヤム搭乘到奥拉战舰上，使エレ能够使用"幸运"。这是为以后的无限金钱提供一条捷径。

3. 无限金钱(只适用于前篇)

要想获得无限金钱，首先必须让エレ练到满级，再将地图武器5段改满为2900(为了打倒初号机)，然后让她轰己方机体，只要其中混入一架敌机体，并使其与我方机体一起完蛋，那么大量金钱便会滚滚而来。大家肯定会感到エレ命中率并不高，无法打中阿姆罗等人，其实エレ达到26级便可修得"必中"，无需担心命中率。笔者曾记得在前篇倒数第3话(真实系)"×××之反逆"中只轰了两炮，妖精チヤム连升14级，达到满级(似乎太快了吧!)。由于本话败北条件为己方全灭，所以可反复进行，而且本话地形很好，敌人特别配合，要想打爆奥拉战舰其实很简单，只要让暴走初号机攻击奥拉战舰，然后防御(大约剩下900格HP)，再打死暴走初号机(多赚4万元)。最后让补给机师阿强自爆即可。只需12分钟便能重打一次，从而达到无限金钱，真可谓"事半功倍"。

4. 控制暴走初号机(只适用于前篇)

使用奥拉战舰的地图武器将初号机打成暴走状态，再使用"必中"攻击暴走初号机，它会变为原样，重复5次即可。当第6次打爆它，便可控制暴走初号机了，控制暴走初号机的感觉真是无法用语言来形容，在前篇最后一话哈曼攻击它时的命中率也只有0。笔者在侵入后与夺回后控制暴走初号机取得两块隐藏空飞芯片，以及最后一话取得一块隐藏的ファテイマ。但是当你能够控制暴走初号机后，也就意味着你将支付4万元的修理费。特别是在"完结篇"中，如无特殊需要还是少用暴走初号机。

角色培养

下面介绍的是部分有培养前途的机师。

1. 对于拥有NEWTYPE能力的机师，我也不想多费唇舌了。只要培养五名著名角色(阿姆罗、夏亚、卡缪、捷多、西布克)即可。由于机师个人能力很强，因此在战斗中有举足轻重的地位。

2. 主角。历来游戏中主角总是最强大的，但在本作中却不见得。超级系主角与真实系主角的个人能力与战术方面都有很大的区别。s超级系的主角注重于格斗，命中率、

回避率并不出色，但最终机体古伦卡斯特拥有一项攻击力极高的特技——计都罗候剑·暗剑杀(6100)。而真实系主角则注重射击，拥有 NEWTYPE 能力，但个人能力并不是很强，换得最终机体后实力有所增强，不过综合实力不如超级系主角。

3. 东方不败，真可谓最强力的仲间，个人能力超强，格斗数值之高无人能及。而且至尊高达性能优秀，装甲基本值就有 1800，石破天惊拳攻击力更高达 6000。如与超级系主角“双剑合并”，连最终 BOSS 也将一命归天。有了这两人，真·盖塔、泰坦 3 等人还是靠后站吧！可惜的是只有最终两话可以“爽”。

4. 多蒙——东方不败的徒弟，绝对值得重点培养。个人能力十分出色，尤其是格斗数值。在“完结篇”中盘换机体后实力大增，而且可以学得明镜止水这项攻击力随等级上升而上升的特殊能力，气力达到 130 便会发动 SUPER 模式，从此成为战斗中的绝对主力。不过石破天惊拳的实用性不太好：气合 150、EN120(没办法，偷学来的，毕竟学得不扎实)。因此还是使用爆热手掌断比较好。

5.“星之王子”希罗，我认为是 W 高达五少年中唯一值得培养的。虽然希罗个人能力并不如阿姆罗等人，但也还不错，只可惜要到 LV 61 才能修得二次移动。其机体零式飞翼高达性能优秀、战斗力强横，特别是天使化后机体性能将显著上升：运动性高达 255，装甲高达 3500，而且拥有攻击力最高的地图武器 (4900) 以及射程为 1—7 格的光线武器(5000)。这两项武器十段改满后还可追加一面积型地图武器(类似的还有兜甲儿的魔神凯撒)。因此零式飞翼高达天使化绝对是本作中性能最优秀的机体，但只有最后 3 话可以使用，未免太可惜了！

6. 圣战士座间翔，个人能力非常优秀，主要以格斗、回避见长，是极有培养前途的。但要修得圣战士 9 级可绝非易事，需达到 LV 69(可望不可及的)。如能修得，圣拉大斩威力达到顶峰，还能打出一道耀眼的心形火光。其机体翼霸性能不够完善，HP 太低，装甲太薄，但拥有分身、奥拉防护等特殊能力。而奥拉防护有利也有弊，利在于可以完全抵消攻击力 3000 以下的光线攻击，弊在于一旦攻击力超过 3000 便会被完全打中。特别在“完结篇”末期，敌方小兵的攻击力大多数超过 3000，以座间翔的实力完全能够回避，一旦奥拉防护出现，绝对一击毙命，因此成为座间翔的致命伤。

7. 安藤正树，各项能力都很不错，可惜射击能力并不突出，其机体赛巴斯塔运动性比较出色，但装甲不尽如人意。特别在“完结篇”后篇就更显力不从心了，除了放地图炮之外别无他用，幸好安藤正树拥有“幸运”，要不然早就后面排队去了。

8. 真嗣，EVA 初号机的驾驶员，个人能力一般，但初号机的确与众不同，不但拥有 ATフィールド，而且拥有暴走能力，特别是暴走后，能力大幅度上升，不用必中根本无法打中，而且攻击起来敌我不分，不过只有一项攻击力为 3000 的近身格斗技，由于无法改造，所以在“完结篇”后篇威力也不是很大。

9. 传说巨神伊迪安，也拥有暴走能力，当到达第 3 或第 4 状态时，EN 变为正无穷，而且能使用两项攻击力为 9999 的地图武器，射程为 1—∞。当到达第 5 状态，也就是最终状态时便会暴走，而且 100% 会使用最后一项地图武器向机体最多的地方攻击，如对准己方攻击，真叫人哭笑不得。所以最好不要让它暴走，否则后果不堪设想。

10. 高谷典子与天野霞是两位天才少女。她们驾驶的最终兵器——刚巴斯塔绝对是 BOSS 级机体，装甲基本值为 2400，BUSTER 电击器攻击力高达 6000，而且高谷典子拥有梦幻般的精神指令——奇迹。有了最终兵器，还用得着羡慕魔神凯撒、真·盖塔吗？

其实还有许多著名角色如：兜甲儿、流龙马等，现在暂且不提。如果你是一位资深的玩家，一定会发现上文中缺少了一位重要的人物，那就是哈曼·嘉，笔者唯一的遗憾就是没有说得她，据说哈曼拥有超强的能力（估计能力与夏亚相当）。当她驾驶专用机——卡碧尼出场时会展现出惊人的攻击力（但作为敌方出场时，攻击力最高的一项武器也只有 3000）。而且说得她需要用夏亚。原因很简单，因为哈曼一直暗恋着夏亚，不用夏亚说得还用谁呢？笔者目前正在玩第 3 遍，这次万事俱备，只等待“虚构的偶像”这一话的到来了。



有关“F”的评述就说到这，希望对广大玩友有所帮助。

文/沈炜　　责编/PERFECT

请 5 期“恶魔城 DRACULA X”的作者与 6 期“水浒传·天命之誓”的作者速与本刊联系，告知真实姓名与通讯地址，以便发放稿费。



异度装甲

~珍稀道具、隐藏宝箱的完全解惑~

“异度装甲”是笔者除“FF7”、“FF8”之外最喜欢的一部作品，热衷程度甚至在“生 2”之上。在经过数次仔细研究通关后，终于发现了一些隐藏的小秘密和小技巧，现今将其总结归纳，以供玩友参考。

文/顾正海　责编/PERFECT

PS	厂商:SQUARE	类型:RPG
	发售日:98.2.11	媒体:CD×2

★三个徽章：在游戏过程中有三个隐藏小游戏，顺利通过可得徽章。情节进行到 Shevat，去那间有许多小动物的屋子，和其中一只交谈，在你准备离开时，它会提出交换，同意后，可得两件不错的道具。

三个徽章取得方法：

①在 Laham 村，即 Fei 的故乡，和一民家的男子交谈，他会和你玩剪子、包袱、锤类的游戏，连胜五次即可得一枚徽章。值得注意的是：要尽早拿到，因为不久这里会变成一片废墟。

②在 Bledavik(Capital of Aveh)，沙漠中的那座大城市。先和马路右边的一小孩对话，得知他正和另一小孩玩捉迷藏，并且他会提出让主角 Fei 帮助他找，这么有意思的事，当然答应了。分别在左边一平台处，城门外，右边一狭窄过道处，城门内两油桶处，城门内一拐角处这五处一一将他擒获，即可得另一枚徽章。

③在 Orphanage，即 Biuy 居住处。和院子里一个长得不像人的人(?)对话，而后将 3 只鸡一一引回，可得最后一枚徽章。

★三块石头：在 Shevat，仔细玩的话，会发现有一个圆石盘是不能移动的，并且得知如果要让它移动，必须找齐三块石头。那么在哪呢?

三块石头取得方法：(三块石头均在 Shevat)

①第一块较简单，在城市里最后一块圆石盘处下去，进入屋后调查桌子即可得。

②第二块在鱼嘴里，但为什么每次把鱼钓上来 Fei 都没看鱼嘴里有无东西就放了鱼呢?这是因为 Fei 不知道啊。在向屋外老人买鱼饵时，选第 2 项听她讲个传说，之后她会问你喜不喜欢钓鱼，也选第 2 项选不喜欢，她就会告诉你：经常有人喂给鱼一些黑色的小石头。之后去钓即可得到。

③第三块就太难找了，笔者找了几个钟头才在无意中找到。先从钓鱼的地方出来，到那种显示 Shevat3 个地区的地图版面，哪个地方也不要去，沿着那一条条的细杆，来到 Shevat 的边缘，第三块石头就在边缘某处。

全部拿到以后，乘圆石盘会来到 Shevat 的顶端一房间，调查可得一大堆道具，其中有些道具十分珍贵，所以绝不可错过。

★三本书：在 Orphanage 一共可得到三本书，拿齐以后可打开书柜后的密道，里面可得到 Biuy 的爸爸给 Biuy 的一把枪。

①与客厅上层阁板的一小孩交谈可得 BOOK 1;

②与从厕所出来的人交谈可得 BOOK 3;

③与卧室床上一小孩交谈，可用风铃换得 BOOK 2。

★隐藏宝箱，道具一览：

①在 LaHan 村：中央有一口井，其实是可以跳下去的，里面可得几件物品；另外，在酒吧中和一男子交谈可得“女神之泪”。

②在 Bledavik：在餐厅的养鱼缸中可以看见有一个宝箱，但如何能拿到呢?先别管，到卖玩具装甲处买个 Minigear，再和旁边一人交谈，那人会因感激你给他一个玩具装甲而告诉你宝箱里是个 Gold Nugget。之后 Bart 从下水道(从左下去)一直向前游，不久会发现个水管，沿水管爬上去即可得。

③同样在 Bledavik，Bart 从下水道进入宫殿后，在一层某房间大门两侧各有两件防具，调查可全部拿走，对当时的你来讲是最好的防具了。

④在 Nortune(Kislev's capital)，即 Rico 的故乡。在皇宫的仓库中，有个宝箱是被货物围起来的，只有先启动那个挂钩，并用方向键控制方向躲过障碍物之后，跳上挂钩才可拿到。

⑤在 Thames，即海上的城市。在仓库里和一小孩交谈会得知仓库中一共有四个宝箱，但相信极少有人全部拿到，难点在那个被传送器转送的宝箱上，正确的方法是先跳到传送器下方一小孩的头上，待传送器从小孩头上经过时，按跳键，主角会用头把宝箱顶下来，内有一 Mica。

★趣味事件、小游戏一览：

①在 Bart 从下水道潜入宫殿后，先别急着去三楼救人，到四楼进入房间后调查桌旁一瓶酒可开启监视器；

②在 Bledavik 的马路两侧有许多小贩，买他们的物品的时候，显示价格以后，别急着买，等一会儿，小贩会降价出售。

③在 Nortune，在主角休息的房间顶上，有一条小狗，走近后，小狗会叫个不停，和旁边的士兵交谈可得 dog's food，给小狗吃后它就不叫了。

④在 Nortune，在国王的钢琴旁有一个摆针，如连续使摆针停在正中央，会得大量金钱。笔者最高连续 38 次使摆针停在正中央。

⑤在 Sherat 那间有许多小动物的房间，与其中一只交谈，它会问你：地球上的每个人都很善良，是不是?回答不是，它会赞扬你很诚实，并有物品赠送。

★战术指南：这个游戏中的经验值是不会流失的。如果在战斗中有角色死亡，那么死去角色的验值就会加在未死亡角色的身上。因此，玩家可利用这一点，使某个角色的等级快速提升，建议从一开始就积极利用这个方法。推荐升级角色为 Citan。



寂静岭

~爆机的评定与珍稀道具的取得~

在“生物危机”巨大成功的阴影下，其他厂商的恐怖冒险游戏难免有抄袭之嫌。所以KONAMI将“寂静岭”的环境设置得相当宽阔，而且相对自由，果然营造出了与“生物危机”迥然不同的恐怖感。特别是“寂静岭”用浓雾和黑暗极大地限制了游戏者的视线，结果令警铃大响却不见怪兽的情况频繁出现，确实印证了那句话：看不见的比看得见的更可怕！

文/小岛秀夫　责编/PERFECT

PS	厂商:KONAMI	类型:AVG
	发售日:99年3月4日	其它:振动手柄对应

在恐怖的迷雾中摸索前进，哈利能够找到自己心爱的女儿吗?

由玩家表现所决定的五种结局

1.BAD结局：A.在公园旋转木马处没有对女警CYBIL使用医院得到的红色液体；B.没有到酒吧经历MICHAEL的事件而拿不到车房内摩托处的血清；C.最终BOSS没有现身。

★ENDING是哈利(HARRY)出车祸前的幻象。

2.BAD+结局：A.在公园旋转木马处使用了医院得到的红色液体救回了女警CYBIL；B.同“BAD END”；C.同“BAD END”。

★ENDING是哈利被迫杀了自己的女儿CHERYL，最后CYBIL几巴掌打醒他后一齐逃走。

3.GOOD结局：A.同“BAD END”；B.经历了酒吧中MICHAEL的事件，得到情报和密码，从而拿到了车房里摩托车中的血清；C.决战最终BOSS时，MICHAEL出场向CHERYL抛血清，使真正的最终BOSS出现。

★ENDING是哈利独自抱着婴儿离开。

4.GOOD+结局(最好结局)：A.同“BAD+END”；B.同“GOOD END”；C.同“GOOD END”。

★ENDING是CYBIL和HARRY一同带着婴儿离开。

5.UFO END(异类结局)：A.在学校天台处使用频道石一次；B.出了医院门(不是铁门)，在前庭使用频道石第二次；C.在旅馆(NORMAN'S MOTEL)院内使用频道石第三次；D.在湖上木船内与CYBIL和DAHLIA谈话后于船舱内使用频道石第四次；E.在灯塔上见过了ALESSA的游魂后使用频道石最后一次。

★完成上面条件后，哈利就会引来外星人，被打昏后掳去，至此游戏便会强制终结，从而出现UFO END。



只有第二轮游戏时才会出现的珍稀道具

不论以哪种ENDING爆机，都将得到一系列新道具，当然游戏的难度也会随之提高，具体道具如下：

1.油桶(ガソリン)：不论以何种ENDING爆机，再以NEXT FEAR纪录玩第二遍，便可在教堂旁的修车店里得到。主要作用是用来取得另两件新道具(不可同时兼得)。

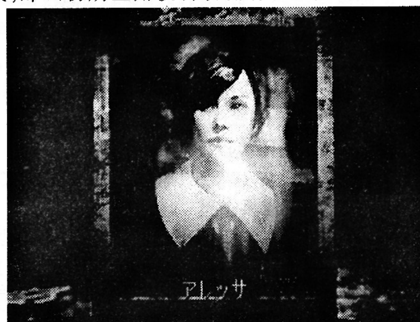
2.电锯(チェーンソー)：不论以何种ENDING爆机，只要取得油桶，便可在工具店橱窗里得到它。它的攻击距离和破坏力都比铁锤、钢管、斧头、匕首强，但对飞行怪物和甲虫类无效。

3.小型削岩机：无论以何种ENDING爆机，取得油桶后到大桥控制室下层，在电机前使用后就可得到(若之前的第一遍游戏中已取过此机器，那么在第二轮游戏时无需油桶也能得到)。威力够强，但距离较短。

4.日本刀：以“BAD”或“BAD+”爆机，进入NEXT FEAR重新游戏，便可在DOG HOUSE居民家中原本上锁的小房子里得到它。其威力属中上级，但攻击距离较远，而且还可使出三连斩。

5.频道石(チャネリングストーン)：完成一次“GOOD+ENDING”后，再以NEXT FEAR重新游戏，便可在商场里得到。其作用是引发UFO结局(具体情况详见上文)。

6.超冲击波手枪：完成一次“UFO END”后，以NEXT FEAR重新游戏，那么初期主角便自动拥有此道具。它的(老实讲更象激光枪)威力比普通手枪更强一些，而且攻击距离较远，对任何目标均有效，又不限弹数，确实非常好用。





科·普·园·地

有必要继续讨论令玩家着迷的游戏机周边



责编 小天天

钓鱼的梦想 在家中实现

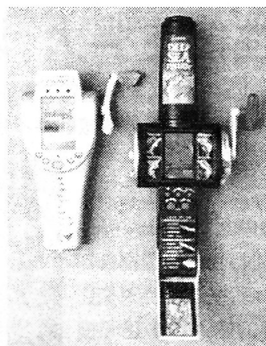


为了感觉到画面中鱼的活力，只为了"钓鱼"这一种游戏类型而存在。卷动卷线器、抛出诱饵以及钓竿的拉扯等各式各样和钓鱼有关的动作，都可以透过这项周边而获得近乎真实的感受。DC之钓鱼专用摇杆，缩小游戏和现实间的差距，经历崎岖道路得以问世。本期愿为大家解开这不为人知的秘密。

■研究的出发点是携带型钓鱼游戏

"98年7月时，我到玩具店买了前些日子相当流行的美国制携带型钓鱼游戏。为了要了解它的系统，我便将它拆开来研究"。

负责开发DC钓鱼专用摇杆的中尾邦久先生回忆说。对于将想要将震动马达和加速度感应器内建在摇杆中，或者说成是将"携带型体感游戏"的功能应用在开发之中的他们来说，这个东西确实是最佳的研究素材。"其实在这之前，我已经开始进行钓鱼摇杆的研究了"。中尾先生几乎是在着手进行开发的同时被调任至目前的职位的。换句话说，SS时代，世嘉已经开发SS钓鱼摇杆。当然，这项开发计划在后来并未实现，不过，所积累下来的经验，却促成了DC钓鱼摇杆的诞生。



←这是97年推出的美国制携带型钓鱼游戏，使用起来非常方便。

■SS时代所提出的构想终于得以实现

"大约是96年的时候吧，当时我们曾提出有关SS钓鱼摇杆的企划案。"说着说着，中尾先生还拿出了概念CG图给我们看。令人惊讶的是，从图中可以看出钓竿和卷线器部分竟然和近年所看到的（包括其他公司的制品）并没有什么太大的差别。"这是众多提案中的一个。为了加深大家的印象，我们使用3DCG来进行整体概念设计。虽然图中并未绘出实际动作的部分，不过当时我们却连木制的样品都作出来了。事实上，SS钓鱼摇杆并不是因为有了具体的游戏才去做的，这完全是因为我们觉得有这么一款游戏周边好像也很不错，所以才去着手进行开发的"。原来如此！然而，能做到这样的地步，多少和SEGA的街机"SPORTS FISHING(94)"及"SPORTS FISHING2(95)"大受欢迎有关。可惜的是，上述的研究，却未能开花结果。

时间转到98年7月，接到"GET BASS"要移植到DC的消息后，钓鱼专用摇杆的开发小组终于再度开始进行工作。以之前所积累的经验以及不断研究获得的新知识为基础，各式各样崭新构想被提出来讨论。为了使钓竿的动作能变得更自然，于是便在摇杆上加装加速度感应器和回转仪。除此之外，在钓竿上还设置了类比(ANALOG)摇杆。"当时，共有GET BASS开发组新开发的专用摇杆、ASCII正在开发中的钓竿、以及标准DC手柄加装卷线器的简易型摇杆等3个提案可供选择。结果，在经过多次的检讨之后，我们觉得，还是ASCII正在开发中的最好。新开发的专用摇杆在时间上可能来不及，而加装卷线器又无法真实表现游戏的原有乐趣。因此，就当时的情形而言，最容易开发的就是ASCII的了。不过，你可能要问开发小组怎么能获得ASCII正在开发中的资料呢？很简单，SEGA和ASCII同属CSK企业集团，是兄弟公司。

其实，对于负责开发新型游戏周边的工作小组来说，这种技术上的交流已经是司空见惯的事。从MD时代算起，SEGA就经常和ASCII合作，进行开发的游戏周边真可说是数不胜数。



未能实现的SATURN用"钓鱼专用摇杆"

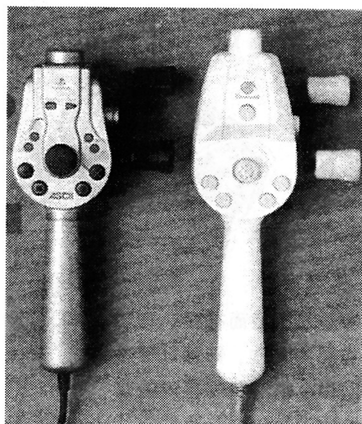
↑这是准备用来对应SS版钓鱼游戏的专用摇杆CG概念图。除了这个以外，基本架构的样品和试作品也都一一的被制作出来。其中竟然还包含了装上震动马达的马达的样品。



←DC版卖了9万本。

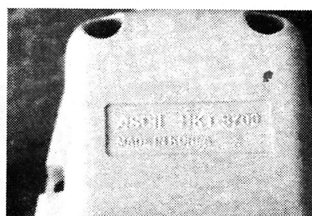
↑世嘉的这款游戏对三维钓鱼下了定义。其他许多厂商推出的游戏都与之差不多。"SPORTS FISHING"则是完全实际映像的乘船出海钓大型鱼类的游戏。







←这是ASCII为PS设计的钓鱼摇杆。是在我国制造的。



←这是世嘉推出的DC钓鱼摇杆，背面竟有ASCII字样，韩国制。

■外型以更接近"真实的钓竿"为目标

在决定以ASCII钓鱼专用摇杆为其准后，接下来有一件事是开发小组成员最想要做的，那就是控制器的外观设计。"说得好听一点，这么做是为了要使外观更接近实物，不过事实上最大的原因是'我们的任性'"。为了使上述的能够实现，SEGA和ASCII双方的人员提出了许多设计案。最后，在经过一番选择之后，终于敲定了现在这个模型。

■性能更强大，以马达来重现与鱼搏斗的拉扯感

在决定了基本架构之后，钓鱼专用摇杆的外观也跟着敲定了。不过，开发小组想要做的并不是ASCII的翻版。对于钓鱼摇杆内建的机能，他们也都做了大幅的改良。"正式进入实务阶段大概是9月时的事。此时，我们一边提高摇杆的强度，一边也针对类比方向键的输入做修正和变更。除此之外，还有一个最大的不同点就是，和震动包一样，钓鱼摇杆也可以对马达的震动做很精密的控制"。在摇杆的头部和握柄部分设置了大小不同的2个震动马达，其中，比较小的那个，是藉由快速的回转，来重现鱼上钩时的拉扯感觉。至于比较大的马达，则是藉由反复的震动，来表现出钓手和鱼搏斗的感觉。"虽然要表现低而弱的震动并不难，不过要表现低而强的震动，就非常困难了。然而，唯有这样做，才能将钓到鱼时的那种感觉透过专用摇杆传到玩家的手上"。在这种需要做精密控制的前提下，被应用在标准手柄上的"E2芯片"再度地登场了。



●SS钓鱼摇杆发现！

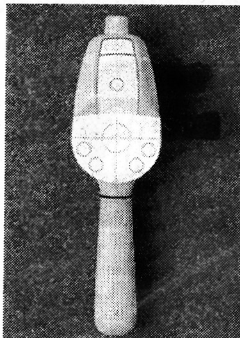
接下来，让我们看看和加速度感应器有关的内容。"由于设置在摇杆头部的加速度感应器会不断地将侦测到的X、Y、Z轴资料传送到主机内，因此即使不用类比方向键，使用者也可以只钓竿的甩动来做出甩竿的动作。此外，使用者也可以做出类似钓鲫鱼那样，通过浮标来判断鱼是否上钓的动作"。如此先进的加速度感应机能，简直比50英寸的"GET BASS"街机那带牵引线的摇杆还要强大。看来，今后钓鱼专用摇杆一定会随着游戏软件内容的改进，而产生出更多更有趣的玩法。在谈完了钓鱼摇杆的开发过程以及主要功能之后，接着主我们来探讨一下这项开发计划的代号吧！"BUNNY"。

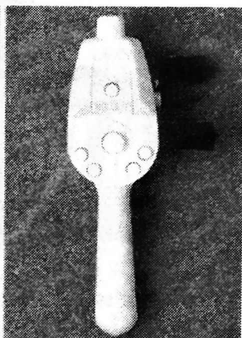
"虽然被震动包抢先了一步，不过由于原本预定钓鱼摇杆是今年(兔年)第一个推出的周边机器，此此当时便以BUNNY做为代号"。此外，也有"除了我之外，包含设计人员在内，开发组内大部分的成员也都非常喜欢钓鱼"这样的谈话。就是因为开发小组的成员都很爱钓鱼，因此他们才能将钓鱼时所获得的各种感觉，真实而且直接地反映到商品上。



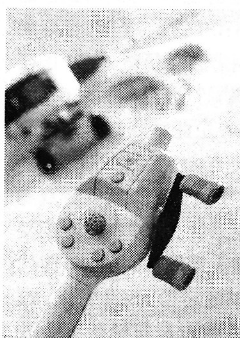
■世嘉企业有限公司
消费开发生产本部
第二开发部经理
中尾邦久

←进入SEGA公司8年。进入之初，负责MD2和MEGA CD的模型制作。在这之后还曾负责机器最终检查等工作，经验丰富后，到了现在的部门。也参与了VMS的开发。





↑这都是塑胶版模型，用来确认实际动作。



↑开发者曾对摇杆外涂碳素纤维，使之酷似真竿。



科·普·园·地

欢迎读者从PC业界出发来表达对游戏机的看法

游戏机与计算机

文/OLD CAT

责编 天师

自从 SONY 发布 PS2 的资料后，各种评论相继而来。SONY 的宣传使许多人相信 PS2 是一场革命。一时间，还未出世的 PS2 便被冠以各种最华丽的形容词。PS2 成了“革命”。完美的代名。但，PS2 真的是革命吗？让我们抛开感情色彩，分析一下 PS2。



←网上说PSX2能直接播放DVD，且只用一个光头便可完成读取DVD和CD的工作。这不是成心不让其他生产DVD单放机的电器商店吗？谁还会买DVD呢？买个游戏机不就得了？

现在已是 3D 时代，当然首先谈 GS。这恐怕也是 SONY 叫得最响的部分。如果单从技术指标上看，推出没多久的 DC 的性能在 PS2 面前显得如此不值一提。450 万:6600 万。这简直就是大人与小孩的比赛(也许 DC 主机会当场晕倒)。但是别忙，再看清楚一点，这巨大的 6600 万却是未加任何效果的。相信电脑玩家都很清楚，未加效果和加了全部特效的 POLYGON 在数值上有天壤之别。可有人却把未加特效的数值和加了全部特效的 DC 和 PC 的数值不公平地对比，从而得出了激动人心的“20 倍”。这真是一场绝妙的广告，在这个广告中，PS2 不仅是革命的，简直可称为神话了。(我想 SONY 可能不会分不清加全部特效和未加效果的区别)。PS2 的多边形应在 700 万左右（加全部特效)，而这还是理想数值。这样看来，PS2 比 DC 先进(理所当然)，但却并没有 20 倍的优势。比 PC 更没优势可言，现在可以在市面上买到的 TNT2 已经有 800 万多边形的能力(全效)。而且按 PC 3D 加速卡的发展速度(从巫毒到巫毒 2 再到 TNT2，速度越来越快，推出的时间间隔越来越短)，到 PS2 发售时，VOODOO4 或 TNT3 应该有 1400 万多边形左右的运算能力。到那时，比起最新的 PC 并不强多少，反而性能嫌弱一点。PS2 的显示部分并不是革命。

除了显卡部分之外，PS2 的王牌在 0.18 微米技术和 128 位主 CPU 上。对于前者，我并不想谈论多少，PS2 在它发售时，0.18 微米已不是新技术(INTEL 的新 CPU 在今年下半年发售，此 CPU 正是用 0.18 微米技术)。反而是索尼只建一个芯片工厂，在试制时会有许多困难，可能会使 CPU 不能及时、大量生产。(AMD 是 INTEL 现在在 PC 的唯一对手，在建成第一个分厂之前，就吃过这个苦。)

还有就是 128 位的 CPU 了，作为最新的 CPU(其实早就有公司制成 256 位 CPU，但如果 EE 果真是 128 位，且到时可大量生产的话，EE 就是第一个量产的 128 位 CPU)。我想把它和比它发售稍晚的 INTEL 的 64 位 CPU：MERCED(预计 2000 年中发售)比较。刚一看 128 位比 64 位，没得比。但仔细看一下，再对比一下，EE 的指标怎么和其 128 位的地位不对称呢？首先 EE 的一级缓存（高速缓存）只有 40K，P Ⅱ都已有 32K 了．虽然 MERCED 还没有确定一级缓存大小，但不会少于 P Ⅱ的两倍。EE 只有 32 个寄存器。MERCED 只有 256 个整数及浮点寄存器，还有 64 个断定寄存器。后者之所以要有这么多个寄存器在于 MERCED 采用 INTEL 引以为豪的 EPIC 指令(非常类似 VLIW—— 超长指令字)。而“128 位”的 EE 还在用 RISC 指令。

可以看出 EE 与 MERCED 相比还有一些不足。再联想到 PS2 在多边形数字上的“误导”，以及 DC 的“128 位”主 CPU，这一切都让人怀疑 SONY 公布的 128 位 CPU 及浮点性能为 P Ⅱ的 20 倍的真实性。(和多边形差不多，浮点性能用不同标准测会得出差别巨大的不同数值。)

如果 SONY 的狂热拥护者还是高喊“这就是索尼，索尼不是别人，索尼可以解决一切”的话，我们不如假设一下。假设 EE 真是真正比 P Ⅱ浮点性能快 20 倍。那么 EE 将比 MERCED 还快(后者只比 PENTIUM PRO 快 20 倍)。还有 SONY 既然可以设计 128 位 CPU(假设)，那么 SONY 应有能力改进一下 EE 的硬件，使其可以实现硬件级化码转接 × 86 指令。说白了，就是使其可以运行 PC 的软件。同时再将 EE 进军 PC 市场。想一想这个性价比，比 MERCED 快却只是 MERCED 价钱的几分之一（后者专为工作站设计，售价不会低于 2 万人民币，而整个 PS2 游戏机的价格也不会超过 1 万人民币吧，更不用说单个 EE 了)。我敢说，整个 PC 的 CPU 市场，甚至小型机市场，中型机市场，都会被索尼占领。要知道这三个市场的 CPU 有数以万亿（$）以上计的市场，到时索尼 SONY 就是世界第一的大公司。的确，这样的野心谁都会有，但这一切都是假设 EE 有如此廉价及如此强大性能的基础之上。即使其他人不清楚，被蒙在鼓里，但 SONY 却很清楚，自己的 EE 有多少料。

从以上可以看出，PS2 是一部很优秀的游戏机，可能是游戏机发展的一个新里程，但和最新技术比较（当它发售时）PS2 并没有多大的优势，其技术基本和 PC 同步)。本人认为，它不会比最新的 PC 技术如 CPU(注：不是 MERCED)、显示卡快。更不用说什么“革命”了。

编者按：这是广东惠州读者的来信。从中我们可以发现，PC 的发展也是非常快的，甚至比游戏机还快。当然，作者个人的观点不一定完全正确，但确实可令我们这些游戏机迷们了解一些 PC 业界的情况。这篇文章将 PS 后继机同 PC 比较了一下。由于性能相对超前，目前 EE 芯片的合格率只有 25% ~ 30%(当初 DC 芯片的合格率也只在 70%附近)。关于 PSX2 的全效多边形，用通常观点审视，七百万是一大关。具体如何，当今冬(预计)PSX2 的成品机出来后，索尼公司可能会公布的。龙哥热线中曾经出现过“PC 上无街机模拟器”的低级错误，其中就有低估 PC 的因素，恰好有哈尔滨的读者来信专门就街机模拟器问题提出了看法，下期将刊登。

VS系列第3弹

漫画英雄对卡普空

DC版3/25发售



■DC版追加的乱斗模式"CROSS FEVER MODE":

在这个模式中可以让四个玩家轮流或同时进行对战。双方若各自选出两名角色编成队伍，接下来四个玩家即可以二对二的形式在画面中乱斗(1P与3P VS 2P与4P)，而且对战时玩家还可自由与同伴转换角色使用权。在这个模式中有两个特点，那就是"大气槽自动回复"以及"延长己方两名角色共同攻击对方的时间(该系统如何使用后面介绍)"。

■系统1.先进防御"ADVANCING GUARD":

针对对手进行地上或空中连续攻击的系统。可令己方防御硬直减少，还可推开对手，阻止其进一步攻击。是反击系统的核心。使用方法:防御中三个P键同按。

■系统2.连锁攻击"CHAIN HIT COMBO":

卡普空独有的系统。使用原则:六键依轻中重顺序按下即可。注意:并非所有角色都能打满理想状态下的6HIT。而桑吉就没有地面连锁技。

■系统3.空中连续技"AERIAL RAVE(即AIR COMBO)":

"某某对某某"系列的难点。这主要是靠各角色的一招"空连始动技"来达成。发动始动技后，应立即利用大跳跃追上对手并输入"连锁攻击"。在施展空中连续技的过程中，最后一招可以用空中投技、必杀技或超杀来结束。

■系统4.特殊伙伴(SPECIAL PARTNER):

该系统取代了以前的"VARIABLE ASSIST"，而是由特定的如"飞行道具系"、"对空系"、"突进系"等几种类型的角色进行援护攻击，特殊伙伴共22个(含SENTINEL和SHADOW)。该系统可构成连续技，也是战术之一。使用方法:中P+中K。

■系统5.更换伙伴(VARIABLE ATTACK):

打斗中与伙伴交接时，伙伴加入的过程中会对对手进行打击。回去休息的角色体力则可慢慢回复到一定程度。使用方法:重P+重K。

■系统6.协力攻击(VARIABLE COMBINATION):

即是"超大气"。利用己方两名角色协力的HYPER COMBO攻击，威力巨大。每次消耗2级大气槽。使用方法:↓↘→重P重K同按。

■系统7.协力反击(VARIABLE COUNTER):

以援护攻击的方式替防御中的同伴解围的系统。这时的攻击要比"更换伙伴"时对敌方的打击更为有效。每次使用要消耗1级大气槽。使用方法:防御对手攻击时←↙↓重P重K同按。

■系统8.大乱斗(VARIALBE CROSS):

本作新导入的系统，能令玩家同时控制队伍中的两名角色以相应的动作向对手进行攻击。而在大乱斗的发动时间内，大气槽会变成无限状态，可以任意使用协力攻击或超杀。使用方法:大气槽达到2级或以上时，↓↙←重P重K同按。

角色共通技表

前冲	→→/三个P同按
大跳	↓↑/三个K同按
防御(空防)	输入与对手攻击相反的方向
投技	近敌时→中P(K)/重P(K)
追打	对手吹飞或倒地中可追打
倒地回避	被吹飞着地前←↙↓P/K
先进防御	防御对手攻击时三P同按
连锁攻击	将轻、中、重通常技顺序连续输入
受身(解拆投掷)	对手投掷成立瞬间↑(按住)+中或重攻击
晕点清醒	晕点后键连打+方向连打
简易空连法	EASY MODE时轻P+轻K
更换伙伴	重P+重K
协力反击	防御对手攻击时←↙↓重P重K(耗1级气)
协力攻击	↓↘→重P重K(耗2级气)
特殊伙伴	中P+中K
大乱斗	↓↙←重P重K(耗2级气)
挑拨	START键+轻P
先发交待	对战前VS画面中三个P同按
胜利姿势解除	胜利姿势中按START键



←这便是玩家队伍中的第三名战士:特殊伙伴的选择画面!卡普空方面有10人,英雄方面12人。



↑特殊伙伴攻击时的样子。卡普空经典ACT或STG等游戏中的主角都出来了。左为阿萨,右为米歇尔。

CAPCOM®

STRIDER 飞龙

空连始动技	蹲中 P
特殊能力:爬墙	↓↙←P
上下移动	爬墙中↓/↑
着地	爬墙中↗/→/↘
移动至对侧墙壁	爬墙中←/→
CIPHER 攻击	爬墙中 P
空对地飞蹴	爬墙中 K
滑踢	爬墙中↘/↓/↙
特殊技	↘K
AMENOMURAKUMO	↓↘→P(可 COUNTER)
GURAMU	→↓↘P/K
VAJURA	↓↙←K
资料 A	↓↘→K
资料 B	←蓄→P>←蓄→P
资料 C	←蓄→K
无名技	空中↓↘→P/K
WARP	←↓↙P/K
大气 1	→↓↘PP 同按
大气 2	↓↘→KK 同按
大气 3	↓↘→PP 同按

ROCKMAN

空连始动技	站重 K
洛克弹	→↓↘P
洛克爆	重 P(可储劲,可用作 COUNTER)
EDDIE 召唤 1:洛克球	↓↙←轻 K
EDDIE 召唤 2:大旋风	↓↙←中 K
EDDIE 召唤 3:洛克盾	↓↙←重 K
ITEM 攻击 1:洛克球	↓↘→P>K(踢走球)
ITEM 攻击 2:大旋风	↓↘→P
ITEM 攻击 3:洛克盾	↓↘→P>↓↘→P
大气 1.究极洛克人	↓↘→PP 同按
大气 2.冲锋队	↓↘→KK 同按
大气 3.歼击机	↓↙←KK>K 连打(可空中使用)

MORRIGAN/LILITH M.

空连始动技	蹲重 P
空中前冲	(空中)→→/三 P 同按
直线冲击	(跳跃时)上升中↑+三 P 同按/落下中↓+三 P 同按
特殊技 1.神秘臂击	↘+重 P
2.蝠后的渴望	→+重 K
3.奇异盾	空中↓+中 K
4.盾之渴望	空中↓+重 K
魂之拳	↓↘→P(空中可/可 COUNTER)
光刃	→↓↘P(空中可)
垂直牵引	近敌时→↘↓↙←P
大气 1.灵魂之光	↓↘→PP 同按
大气 2.丝带之刃	→↓↘PP 同按
大气 3.暗黑景像	↓↘→KK 同按

ZANGIEF/MEGA 桑吉

空连始动技	蹲中 P/通常投
通常投	近敌时←/→中 P
特殊技 1.头槌	斜跳中↑+中/重 P
2.飞躯压	斜跳中↓+重 P
3.双膝落	斜跳中↓+轻/中 K
4.俄式踢	↘+中 K
5.动力机踢	↘+重 K
双臂转	三个 P 同按(空中可)
快速双臂转	三个 K 同按(空中可)
螺旋打桩	近敌摇杆一圈+P(空中可)
碎屏(仅限普通桑吉)	→↓↘P
飞翔能量弹	←↙↓↘→K
原子弹支持	近敌时←↙↓↘→K(可 COUNTER)
空中俄式掼	→↓↘K
伏特加火(限 MEGA 桑吉)	↓↘→P
大气 1.究极原子弹爆摔	近敌时摇杆一圈+PP 同按
大气 2.铁躯(限普通桑吉)	←↓↙轻 K
大气 3(限 MEGA 桑吉)	近敌时摇杆一圈+KK 同按

早乙女 刃(JIN)

空连始动技	中 P
早乙女火(特殊技)	START+轻 P>轻 P 连打
早乙女风	←蓄→P
早乙女劲	↓蓄↑P(可 COUNTER)
早乙女冲	→↘↓↙←K
大气 1	↓↘→PP 同按
大气 2	↓↙←PP 同按
大气 3	↓↘→KK 同按

春丽/SHADOW 春丽

空连始动技	站重 K
空中前冲	(空中)→→/三 P 同按
三段跳	跳跃 > 跳跃 > 跳跃
特殊技 1.鹤脚落	↘ + 重 K
2.鹰爪脚	空中↓ + 重 K
3.零式气功拳	→ + 重 P
气功拳(仅限普通春丽)	←↙↓↘→P(可 COUNTER)
天升脚(春丽)	→↓↘K
百裂脚(春丽)	K 连打(空中可)
旋圆蹴(春丽)	→↘↓↙←K
暗黑技巧(限 SHADOW 春丽)	↓↘→P
彩虹导弹(SHADOW)	↓↘→K
狂暴女郎(SHADOW)	→↓↘P
燕飞利仕腿(SHADOW)	K 连打(空中可)
大气 1.气功掌	↓↘→PP 同按
大气 2.千裂脚	↓↘→KK 同按
大气 3.霸王天升脚(限春丽)	→↓↘KK 同按
大气 4.七星闪空脚(春丽)	空中↓↘→K 同按
大气 5.最终任务(SHADOW 春丽)	←蓄→←→KK 同按(耗 3 级气)

狼人(WOLF VERINE)

空连始动技	站重 K
三角跳	跳向墙壁后拉反方向
特殊技 1.	↘ + 重 P
2.流星踢	跳跃中↓ + 中 K
3.踏住	跳跃中↓ + 重 K
爪技	任意方向 + 中 P 轻 K 同按(空中可)
旋风爪	→↓↘P > 任意键连打
激光炮	↓↘→P > 任意键连打(可 COUNTER)
大气 1.激光 X 炮	↓↘→PP 同按
大气 2.绝命爪	→↓↘KK 同按(空中可)
大气 3.X 武器	→↓↘PP 同按
大气 4.激光发生器	↓↙←PP 同按(提速用)

四人同时激斗 超级二维画面



隆(RYU)/KEN 隆/豪鬼隆

空连始动技	蹲重 P
特殊技 1.锁骨割	→ + 中 P
2.旋风脚	→ + 中 K
波动拳	↓↘→P(空中可/可 COUNTER)
升龙拳	→↓↘P
龙卷旋风脚	↓↙←K(空中可)
模式切换 1.隆变肯	←↙↓↘→轻 P
2.隆变豪鬼	←↙↓↘→中 P
3.变回隆自己	←↙↓↘→重 P
大气 1.真空波动	↓↘→PP 同按 > P 连打
大气 2.真空龙卷	↓↙←KK 同按
大气 3.真空升龙	→↓↘PP 同按
⬇隆变 KEN 后⬇	
稻妻割	→ + 中 K
波动	↓↘→P(空中可)
升龙	→↓↘P(空中可/可 COUNTER)
龙卷	↓↙←K(空中可)
大气 1.升龙裂破	↓↘→PP 同按
大气 2.神龙拳	↓↘→KK 同按 > P 连打
大气 3.疾风迅雷脚	↓↙←KK 同按
⬇隆变豪鬼后⬇	
头盖破杀	→ + 中 P
旋风脚	→ + 中 K
豪波动	↓↘→P(空中可)
豪升龙	→↓↘P(轻 P 时可 COUNTER)
龙卷斩空脚	↓↙←K(空中可)
天魔空刃脚	空中↓↘→K
阿修罗闪空	右闪:→↓↘三 P/三 K 同按
	左闪:←↓↙三 P/三 K 同按
大气 1.灭杀豪波动	↓↙←PP 同按 > 任意键连打
大气 2.灭杀豪升龙	↓↘→PP 同按
大气 3.天魔豪斩空	空中↓↘→PP 同按
大气 4.瞬狱杀	轻 P > 轻 P > → > 轻 K > 重 P

GAMBIT(甘比特)

空连始动技	蹲重 P
纸牌	↓↘→P(空中可)
花牌	↓↙←P
CAJUN 闪耀	→↓↘P(可 COUNTER)
CAJUN 打击	↓蓄↑P/K
大气 1.皇家火花	↓↘→PP 同按
大气 2.CAJUN 爆弹	↓↘→/↓↙←KK 同按

战争机器/HYPER 机器

空连始动技	站重 K
空中前冲	(空中)→→/三 P 同按
飞行	↓↘→K
特殊技 1.疾降下膝蹴	空中↓+重 K
2.	↗/↘+重 P
肩扛炮(可 COUNTER)	←↙↓↘→P/K
二度冲击	→↘↓↙←P
司麦脱 BOMB	中 P+中 K
大气 1.普鲁顿炮	↓↘→PP 同按
大气 2.大力神	↓↘→KK 同按

CAPTAIN AMERICA

空连始动技	站中 P>蹲重 P
侧转	→↘↓↙←P
二段跳	跳跃中↖/↑/↗
特殊连技	中 K>中 K
盾击	↓↘→轻/中/重 P(上/中/下段)
星条	→↓↘P(中 P 时可 COUNTER)
大明星	←↙↓↘→K
大气 1.最终正义	↓↘→PP 同按
大气 2.超级明星	↓↘→KK 同按
大气 3.超级星条	→↓↘PP 同按

VENOM/高速毒人

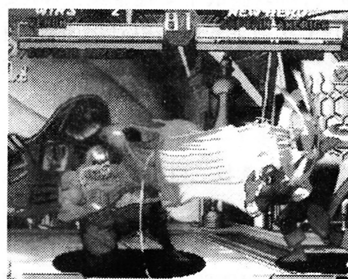
空连始动技	中 P
空中前冲	(空中)→→/三 P 同按
毒王	↓↘→P(可 COUNTER)
毒冲	↓↘→K
毒蛇掷	对地:→↘↓↙←轻 P
	对斜上:→↘↓↙←中 P
	对正上方:→↘↓↙←重 P
大气 1.毒网	↓↘→PP 同按
大气 2.死亡	↓↘→KK 同按

蜘蛛人(SPIDER MAN)

空连始动技	站中 P>蹲中 K>站重 K
空中前冲	(空中)→→/三 P 同按
三角跳	跳往墙壁后拉相反方向
受身	吹飞时输入"网球"
网球	↓↘→P(空中可)
蜘蛛大侠	→↓↘P>P(中 P 时可 COUNTER)
网翼	↓↙←K(摇杆转圈可提升威力/空中可)
掷网	→↘↓↙←轻/中/重 P(对地/斜上/正上方)
大气 1.大蜘蛛	↓↘→PP 同按(空中可)
大气 2.爪子攻击	↓↘→KK 同按
大气 3.终极掷网	↓↙←PP 同按

HULK/性能侠医

空连始动技	蹲重 P
伽玛补充(可反)	对地:←蓄→K/对空:↓蓄↑K
伽玛旋风	近敌→↘↓↙←P
伽玛掼落	↓↘→P
大气 1.伽玛波	↓↘→PP 同按
大气 2.伽玛乱冲	↓↘→PP 同按
大气 3.伽玛震	↓↘→KK 同按



先进防御是:防御中三个 P 键同按。

CAPTAIN COMMANDO

空连始动技	蹲中 P/站重 K
CAPTAIN 火	↓↘→P
CAPTAIN KORETA	↓↙←P(可 COUNTER)
CAPTAIN 踢	↓↙←K
COMMAND 翔	↓↘→轻 K
COMMAND JENNETY	↓↘→中 K
COMMAND HOOVER	↓↘→重 K
大气 1.CAPTAIN 剑	↓↘→PP 同按
大气 2.CAPTAIN 风暴	↓↘→KK 同按



角色酷上加酷 完全美式风格

月华剑士2连续技(SPEED)

江苏南通 徐白

说明：下文M=A>A>B，N=A↓>A>↓B，M需站防，N需蹲防。SPEED中几乎所有人都可在快跑中按A或B击中对手，然后再接↓B，↓B后可接通常的必杀与超杀。另外有许多人物都可以在M或N后接BC将对手击到空中再使用升龙技(即M/N>B+C>→↓↘B)，但此招要在角落使用。SPEED模式中，所有人(除天野漂)跳跃重刀后都可接后轻斩再接M或N(即，跳B>←A>M/N)。

■枫

M或N>(↓↘→A/B)/→↓↘B×2/↓↙←↙→AB

技、力共通技：←↙↓↘→C>→↓↘B>↓↙←↙→AB

■御名方守矢

M或N> ↓↘→A×3/(↓↙←A/B/C)/(↓↘→A×2>→↓↘A>→↓↘B)/→←↙↓↘→AB

■雪

M或N>↓↘→A/↓↙←A/↓↘→↓↘→AB

技、力共通技：→↘↓↙←C>→↓↘A/↓↘→A

■刹那

M或N>↓↘→A/(→↓↘A/B)>↓↙←B/↓↘→↓↘→AB

■庆一郎

M或N>←蓄→A/[←蓄→C>(↓↙←B/C)/↓↘→A]/↓↙←A或B连打/↓↙←↙→AB

■李烈火

M或N>→↘↓↙←A/(→↘↓↙←B>↓↘→B)/↓蓄↑B/(↓C.C>↓↙←C×3)/↓↙←↙→A

■高岭响

M或N>(↓↘→A/B)/[→↓↘B>↓↙←A/B(在→↓↘B穿过对手时)]

■真田小次郎

M或N>(↓↘→A/B)/(↓↙←A/B)/↓↘→↓↘→AB

■骸

M或N>[←↙↓↘→A>↑B(同时转动摇杆)]/(→↓↘A>A连打)/[↓↙←A/B>↑B]

■一条明

M或N> →↘↓↙←A/(↓蓄↑C> ↓蓄↑C/B)/↓↙←↙→AB

■慎之介

M或N>(↓↘→A/C)/(→↓↘A/B)/↓↘→B×2

KOF98EX模式解析

长春 SHINGO.B

98中调整了两种模式的均衡度，使得EX模式也可以和ADV模式一较高下了。

由于EX模式需要集气，所以实战中要经常集气，不要主动进攻。而集满气的MAX状态下如果击中对手的话，使其“弹出”的距离较平时远，所以某些连技在MAX状态下是不能成功的。这点要谨记。

众所周知，EX模式的小跨步(→→)使出时是具有空中判定的，所以可以使出空中必杀技，而与之相反的疾退(←←)使出时也具有空中判定，不过讲到具有奇袭效果的疾退空中必杀技，当数麻宫的凤凰剑(空中↓↙←D)了。

EX模式有个特有的连技：COUNTER攻击> 必杀/超杀。但与95不同的是，98的COUNTER攻击不可在攻击回避使出后马上使用，且COUNTER攻击出招速度也慢，使用时会受到一定限制。而且任何投技都可以抓住攻击回避的对手，加之EX模式又不能作投技分解，所以使用这个技巧时要特别小心。

不得不提一下空中防御，98中的空中防御并不万能，它只可在原地跳或向后跳时使用。并且防不住大部分解角色的超杀，更要命的是刚起跳和快落地时也是不可作空中防御的，所以此技一定要慎用。

与KOF前几部作品不同的是，98中的EX模式因受创或防御而集满气的持续时间比主动集满气的要长，所以当能量槽快集满时，就要尽可能防住对手的攻击，以使自己有更长的MAX状态。

EX模式可以使出草雉京的无限连杀，在小跨步中使用空中特殊技奈落落(空中↓+C)，反复使用即可。我发现不知火舞的空中特殊技大轮风车落(空中↓+A)也可这样达成无限连，但难度稍高。

另外，以前没登过矢吹真吾和真．夏尔米的介绍和连续技，我补充几点。

■矢吹真吾：吾式．花研(近敌时→↓↘B/D)不可防御，击中后可用“鬼烧未完成(→↓↘A/C)”追打。新技“肘落”为当身技。MAX版凤麟可破坏对手的防御，抵消出的招式可以追击。●蹲B.A>↓↘→A

●跳D>C>→B(可不加)>↓↘→A/(→↓↘A/C)/燃烧真吾●跳D>C>(→↓↘B/D)>(→↓↘A/C)/↓↙←B(画面端)

■真.夏尔米：

●跳D>C/蹲C>(↓↙←A/C)/(↓↘→↓↘→A/C)

●跳D>C>→B(2HIT)>↓↙←A/C

●↓↘→B> →→(前冲)中蹲C>(↓↙←A/C)/(↓↘→×2A/C)

作者级别：街机KOF98，591800(LV:8)

天语：对自己水平有信心的投稿者请附成绩(战绩)。

→↓↘格斗天书↓↘→

KOF98 部分人物对战法

广东茂名 伍章云

1■罗伯特：可说是98中最无赖的人之一。原因只有一个，他的特殊技里有一招“蛟龙降脚蹴”→A，属蹲防不能的中段技。此招出脚飞快，使人反应不过来，而且↓+重脚可CANCEL使出此招。如果将此招与蹲重脚配合运用，如：当你将对手击倒在地，先别走开，而是蹲在原地，当他起来时，第一反应可能是以为你又要扫他下段，而你突如其来一招→A，使他又中招，之后你可以继续→A或↓D，保证对手很难防住。注：此招ADV模式管用，对EX就不太好了。因用前紧回避时，你可用“连舞脚”或“龙牙”来对付，而EX模式的回避是在原地，当你出这招时，对手有机会反击你。

2■克莉丝：98最强角色之一。用他须灵活，不要死定在一个地点，其中三招特殊技全是主力招式。其中新增加的一招必杀与“方向转换”更是受用无穷。他的出招判定之强、速度之快，是令人想像不到的，击中对手后，可以连任何的必杀和超杀。其战术是围绕↘B这特殊技展开的，此式的出收招极快，如怕遭反击，出完这招可↓+A/B来牵制对手。多次使用这招后，突然使出→B也可令对手防不胜防，后者的第二击也是蹲防不能，也可使用“方向转换”来突袭对手。除了上面的几点，此人还有一大优点，即速度。对手若长于投掷型角色，你可能会小心观望，生怕不小心就不见1/3血，而克莉丝却可以不理这点，你绝对可以百分百地逃过对手的“魔掌”。“猎杀的空气”、“舞者突刺”被强化了不少，可放心使用。

3■MATURE：她在本人眼中算是超强的女角色了，打法也不复杂。仅围绕着“死亡之爪”、“晶莹的眼泪”进行。前者可“蹭血”，对手防御的话比中了这招损失的血还多，如果对方有能量槽了，你可以输入一次，二次，这时对方可能会反击，而你不出第三下，这时他的反击就会落空，取而代之的是你的一顿痛扁，而96中那招跳B＞立B＞必杀的连技仍然健在。“晶莹的眼泪”是一招很难跳得过的飞行道具，对手一般会采取前紧急回避绕过。这时你就要看准机会了，若对方距离偏远的话，请用超杀“天堂之门”，而中等距离可用“死亡之爪”来迎之，如果对方跳起来，请用“↓+C”还击，如果对手逼近的话，你又可以用“死亡之爪”来反击。或者逃跑，因她也是速度型的。

4■LUCKY：招式判定很古怪的人物，用他时，要视对手而定。若对方是速度型人物：如草雉京、克莉丝、蔡宝健……等，你就要少放那些破绽大的招式像“死亡跳跃”、“死之灌篮”等，因这两招出招速度非常慢，你百分百分遭反击，还会至少不见1/3血。信不信由你。这时要多运用↓+重脚或↓↓+任意键来牵制对手，最好用↓↘→B/D来扰乱对手，有时这招还会闪过飞行道具，还有空中BD/重脚，保证出乎你意料之外。如果遇上那些“大个子”的角色，你就有“福”了。夸张点说，只用一只手就可以摆平了，另一只手在吃雪糕，可以毫不费力击败他们（视水平而定）。因为这时你可以用前面那两招来牵制对手，而对方的速度却跟不上，那些古怪的篮球很难避过。他们会用回避战术来攻之，这时你可以↓重脚，也可先↓重脚再放一个“篮球”。如果把它们逼到墙边，用（↓↓A＞↓D）或↓↓A＞轻↑+BD/D，保证他们一辈子也不敢用“力量型”对之了。



绘图 朱卫强

5■拜仁．巴特勒：他和陈可汉一样是超级重量角色。不过，用他时总是少了份拿铁球来调皮对方的爽快感。也不像陈可汉那样有力，他的动作似乎很温柔。他之所以给人“强”的感觉，也许是因为那招分辨防御方向有些困难的“残酷身躯压”和那招加上一个重拳＞↓↙←C＞←↙↓↘→C＞↓↓↓D＞↓蓄↑C刚好一半血的连续技。两者合用的话，绝对很强。值得注意的是：“残酷身躯压”有两种出法，第一种是直接跳跃发。而第二种是↓↘→↗+A/C。前者容易袭击目标，但如果遇上必杀技的无敌时间较长或有对空技的角色则是很容易被击中的，如“坂崎琢磨”、“MATURE”……等；而后者虽难击中目标，但很安全，如果在墙边，对手跳跃防御的话，也可以磨血，这时对手是“莉安娜”的话就禁用了，因为她的超杀“旋转火花”是唯一可以追得上这招的人。他的牵制技有↓A、跳跃B，对方若跳过来一般就用↓C或→↓↘B来对之。另外，在有能量星却又没有把握命中的话，千万别放超杀，因为他的对空超杀判定强差人意，百分之八十会落空，而↓↘→×2B/D这招则可以用紧急回避绕过，也是个破绽百出的招式。所以如果有能量星的话，这是留作后备用来反击对手的狂攻。

每个角色的招式，如果能灵活运用，就可能重创对手。如哈维．D的↓↙←A/C×2，按A键发出的第2HIT是中段技，按C键发出的第2HIT则是下段技，两者混合运用再加上他超快的轻拳，也同样有令人分辨不清的效果。克利丝的↓↙←A/C和↓↙←B/D也有同样的效果，前者收招奇快，出招时虽不像哈维．D的那招令人有眼花缭乱的效果，但当你出完这招后，对手的本能爪一般是过来进攻，而你收招已经完毕，这是你可以出“蹲C＞→A＞↓↙←A/C”来攻击对方，对方都会中招（对投掷型人物更明显）；后者也是蹲不能技。两者可交替使用。

最后是连续技。大部分招式的追打要提前输入才能发得出。如火炎克莉丝的近身←↙↓↘→B/D，就要到倒数第2HIT的时候发→↓↘A才追得上，否则，他会动也不动；而特瑞的“能量补充”和VICE的↓↙←A/C则要在出招的同时不能停顿才追得上。RBS特瑞的那招←↙↓↘→B/D＞↓↑C虽然看似很难，但也是发得出。

另外，各角色的超杀用A和C键不同。A键速度快，无敌时间和距离短；C键则正相反。超杀用在连续技中就要看情况而定了，如坂崎琢磨的重拳＞→A＞乱舞和ROBERT的重拳＞→B＞乱舞就要用A键启动了；可“莉安娜”的重脚＞→B＞V字金锯就要用C键了。

以上纯属本人经过数次对战才发现的。但水平有限，也许描述不够贴切或用词不当，请各位高手改之。



雅典娜

——从平凡的生活中唤醒

公元 2000 年，一个名叫 WAD 的美国公司在俄罗斯西伯利亚发现了一座地下神殿，其中一具神秘的木乃伊发出了一股特殊的能量。但是 WAD 并没有将这个隐藏着未知力量的神殿公布于众……十年后，WAD 极东变社发出了一个命令："立即开始监视麻宫雅典娜……！"从这天开始，这位少女的命运发生了变化。

文/寒冰泉　责编/PERFECT

PS	厂商：SNK	类型：AVG
	发售日：99.3.11	媒体：CD×3

平静的日子转瞬即逝，离奇的冒险之旅开始演绎！

第一章　觉醒

一天，雅典娜象往常一样放学回家，在学校门口遇上了理香，她说将水族馆的入场券丢了，希望雅典娜帮她一起去找找。首先找的是自己的教室 1—A，途中经过的地方有不少道具，可顺道调查一下。其中记得 1—C 门口与两个女生和绫小路说话，在 1—B 门口会见到五十岗，他说椎拳崇有事要找她。当雅典娜走到椎拳崇身后，听到他说十分喜欢自己，说了一大堆东西后，才发现身后的不是五十岗，而雅典娜本人也十分尴尬。

到了 1—A 就会见到理香，而后两人分别在洗手间和教室内寻找。在调查了理香的桌子后，会发生觉醒的情节，这时需按照画面提示，输入指令来使用觉醒的超能力。原来入场券在理香的储物柜内。这时，教师桌上的电脑出现了"雅典娜觉醒确认"的字样，一个神秘的身影从你背后掠过，接着去洗手间找理香，洗手间内的女生说理香已返回教室，这时学校通知要关校门，打开储物柜拿到入场券。由于校门已关，连教室门也锁上了。正当担心之时，雅典娜的超能力再次觉醒，在教室门附近的桌子上调查即可拿到钥匙，这样就可以离开了。

当雅典娜来到学校大堂时，突然有书掉下来，危机关头，雅典娜体内的超能力再次觉醒，掉下的书被弄碎了。而后雅典娜追上理香一同回家。路上理香约她明天一起到水族馆参观。

第二章　发动

本来是约好和理香一起进水族馆的，但是由于理香的迟到雅典娜只好独自先进去。水族馆是建在一个人造海底的，游客需乘电梯到馆内参观。

在水族馆的电梯内跟三个人对话，之后将发生觉醒前的先兆，转身就会发现小丑，与他对话就有觉醒的情节发生。顺着さとししり、マサト使用超能力，电梯便会停下来。接着和しおり对话，会发生恐龙撞到电梯的情节，然后再跟さとし对话，小丑就会控制馆内的恐龙袭击电梯。此时雅典娜的超能力再次觉醒，只需成功输入指令就可逃过恐龙的袭击(如果失败，就会 GAME OVER)。

成功后会到达展示大厅—A 区。向前走能够发现理香的链坠，到附近的石块前调查一下就会有觉醒的情节，可以得到项链，再向前会遇到"仓库番"。完成后，在小型电梯的大堂见到理香及职员 B 被困在电梯内。只要到 2—D 打开后备电源才可令电梯正常运行。

经过第二连络通路可以见到椎拳崇。由于他受了伤，不能与你一起行动，以后再与他对话可得到肉包子。沿途得知水族馆四处已开始渗水，必须尽快离开。先到职员通路调查，由于电源的关系而不能使用，所以当务之急必须先恢复电力供应。到达 2—D 后，顺序按动左、中、右就可以恢复电力。恢复电源后，前往职员通路，却发现开门需要密码和卡。对 2—B 的职员 D 使用超能力，得知密码为"10540102"。然后就要找到卡，对 2—A 的职员 E 使用超能力，得知警备箱的密码为"3342"。在 1—B 输入密码后，去 1—C 拿到保险箱钥匙，到 2—A 打开保险箱取得卡，同时小丑也会出现。

开通职员通路后，会遇到真里，他会与你一起去物资电梯。到了那里，真里会先乘电梯离开。然后前往中央动力室，发现显示器坏了。这时利用觉醒的超能力将显示器修好。之后可以与理香对话，得知他们安全后，启动电源，协助他们逃走。同时小丑将出现，控制通道两边的吊臂攻击你。雅典娜要避开攻击走到他面前。第一步一定能通过，当他说"はつ!"时就走第二步，说"そーれ!"就走第三步，说出"ヒヤーツハハハツ"就走出最后一步，到了他面前，超能力会觉醒，用超能力对付他即可。最终，他在破坏后备电源后离去。

赶快到显示器间职员 B 有什么补救办法，他将告知打开排水系统的方法。首先要到职员事务所中，找到抽屉钥匙，然后在阿部的抽屉中取得职员 ID，利用超能力得知密

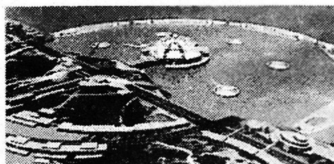
码为"12721211"。之后前往控制室。电脑室的门口可以拿到逃生手册，往电脑中输入密码"74123"，可以利用点火系统来启动排水系统。突然，雅典娜的脑海中出现了理香被袭击的情景。这时，玩家要依照画面指令使用超能力，救助理香。当恐龙准备攻击时，雅典娜刚好出现，并发动超能力杀掉了恐龙。一阵光芒之后是满地的鲜血。虽然救了理香，但面对这样的情景，雅典娜内心受了很大的打击。

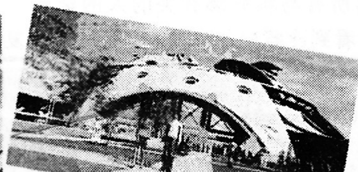
第三章　别离

水族馆的事告一段落。第二天，在火车上看过新闻之后觉得十分难过。雅典娜在车上遇到了理香，她似乎害怕雅典娜，不太想和她说话。到第五节车厢可以看到椎拳崇和五十岚。椎拳崇似乎已痊愈，还送给了雅典娜一个肉包子。

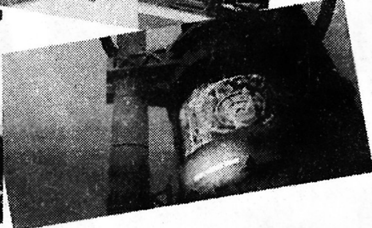
前往第4节车厢的途中，车子忽然停了下来，雅典娜担心理香的安全，于是再去找她。

确认她安全后，前往车头查看。进入第2节车厢不久，转身发现真里在后面，他说了几句话后就消失了。来到车头外，透过车窗发现里面空无一人。与此同时神秘的小丑再度出现，使火车继续前进，并说有一些趣事发生在雅典娜的朋友身上。返回第6节车厢，发现理查倒在地上，小丑再次出现，并控制了椎拳崇等人。进入战斗后(注意不要靠近五十岗)，先走到椎拳崇身旁，发觉他已昏迷。原地思考三次后，决定使用超能力，使用两次后，就可令他们倒地。









小丑虽然逃走了，但此时的理香已十分惧怕雅典娜。理香宁愿自己待在车厢中也不愿与雅典娜在一起。由于失去了要好的朋友，雅典娜十分伤心。

车厢已严重损坏。只有通过车顶爬到车头，进入驾驶室，发现列车已经完全失去控制，所有的紧急刹车器都失灵了，状况万分紧急。在雅典娜调查所有的刹车器后，就会使用超能力来维修刹车器。返回驾驶室，小丑再度出现，阻挠雅典娜。他说在三站之后车头就会自动与车厢分离。

下面首先要解开密码。雅典娜要使"85316"这一堆数字变为"00000"。方法是个位数每按一次加一，十位数每按一次加二，依此类推，当然也要注意进位。车停后，雅典娜也晕倒在地上。

第四章　邂逅

雅典娜苏醒后，发现自己回到了八年前，有一批科学家正在进行一项试验。但却没有人知道你的存在。调查过所有东西后，准备开门离开。正在这时，他们的研究似乎成功了，并且说出了一个AE—SERIES的试验名单，分别是AE—X4"アストライオス"和AE—SB10"ベタロス"。细听之下，发觉他们正在进行有关超能力的研究，现在为实验的结果争执，突然，一个叫并木的男子将研究员杀了。

在调查四周时，突然传来了一阵声音说"アストライオ或ベタロス，这个计划是失败的，因为不可以造出一个完美的人……"，说话的是真里，真里的本名就是ベタロス，并解释她所看到的，只不过是他记忆中的残留影像。现在她正处在WAD的研究所E.A.R.F。她见到的是8年前一个女科学家的实验，而他和アストライオス都只是失败了的实验品。三官老师和アストライオス都是受了TANTALOS的指令来追杀你，因为TANTALOS只需得到你的超能力就可以支配世上的一切。他自己和其培育恐龙一样，只能生存一段时间，然后就一片漆黑。

当她再次醒来后，发觉自己在医院，第一眼看到的是椎拳崇。交谈之后，三宫就进来探望雅典娜，但雅典娜却为之前的事而十分苦恼。

第五章　哀哭

终于可以返回学校了。但学校上空有一架直升飞机在监视着什么。直升机上的男人对三宫说会在学校内对雅典娜采取攻击。

发生了这么多事，雅典娜希望向理香解释清楚，并把项链还给她。据走廊的女生说理香在1—A班内，但1—A中并没有理香，在经过二楼、三楼的寻找后，雅典娜最终在大堂内找到了理香。但是理香不等雅典娜把话说完就匆匆离开了。

雅典娜独自坐在天台，想到发生了这么多事，难怪理香会怕她。这时学校音乐室突然发生爆炸。原来这又是小丑干的。看来他准备和雅典娜玩"拆炸弹"的游戏。先到第二理科室，再到1—A理香的储物柜，找到一张光盘和两本书。然后去女厕所内找到洗洁精和漂白剂。接着到第二理科室的教师桌开启蓝色光盘，输入密码"7895123"，得到黄色光盘。利用超能力追踪小丑到1—A，解开黄色光盘中的密码，第一次输入"红色、深绿色"第二次输入"绿色、浅蓝色、深绿色"。最后输入"紫色"，在3—D可得到红色光盘。在3—C解开最后一个谜题，按照画面的汉字，依笔划顺序输入。离开前，应恢复ESP。

当雅典娜到天台时，小丑告诉她，还有最后一个炸弹——他自己。这时，雅典娜的超能力再次觉醒。雅典娜要用新的力量攻击小丑，击中3次后，他会使用最后的一击。但最终还是被雅典娜收拾了。这时已掉到女厕所，一走出厕所门口，就会被追捕。进入音乐室，会有机体尾随而至，打倒后应尽快离开。进入家政室，会有一部机动装甲来攻击。干掉之后，家政室的地面开始下塌，赶快往放送室。

理香因担心雅典娜而返回学校，学校的情况十分混乱。调查过那堆音响器材后，进入刚才掉下的地方，那部机体会重新启动，之后会有新的出路。抵达烹饪室，又出现一部新的机体向雅典娜攻击。先争取第一次的攻击，然后蹲下向着它的方向走，收拾了第二部机体后，椎拳崇会出现，让雅典娜从一条通道先走。自己吹嘘使出必杀技龙颚碎，结果趁机跑掉。当雅典娜到了学校后，被人包围，他们对雅典娜发动攻击。雅典娜使用超能力，但 ESP 所剩无几，理香看到这种情况就奋不顾身地去救她，可惜……

不过这却激发出了雅典娜的潜能，产生了强烈的暴风。这时椎拳崇再次出现，两人最终在强光中消失。

最终章　决战

面对中枪的理香，三宫开始怀疑自己所做的事是否正确，心中十分难过，这次作战也因雅典娜的消失而中断。

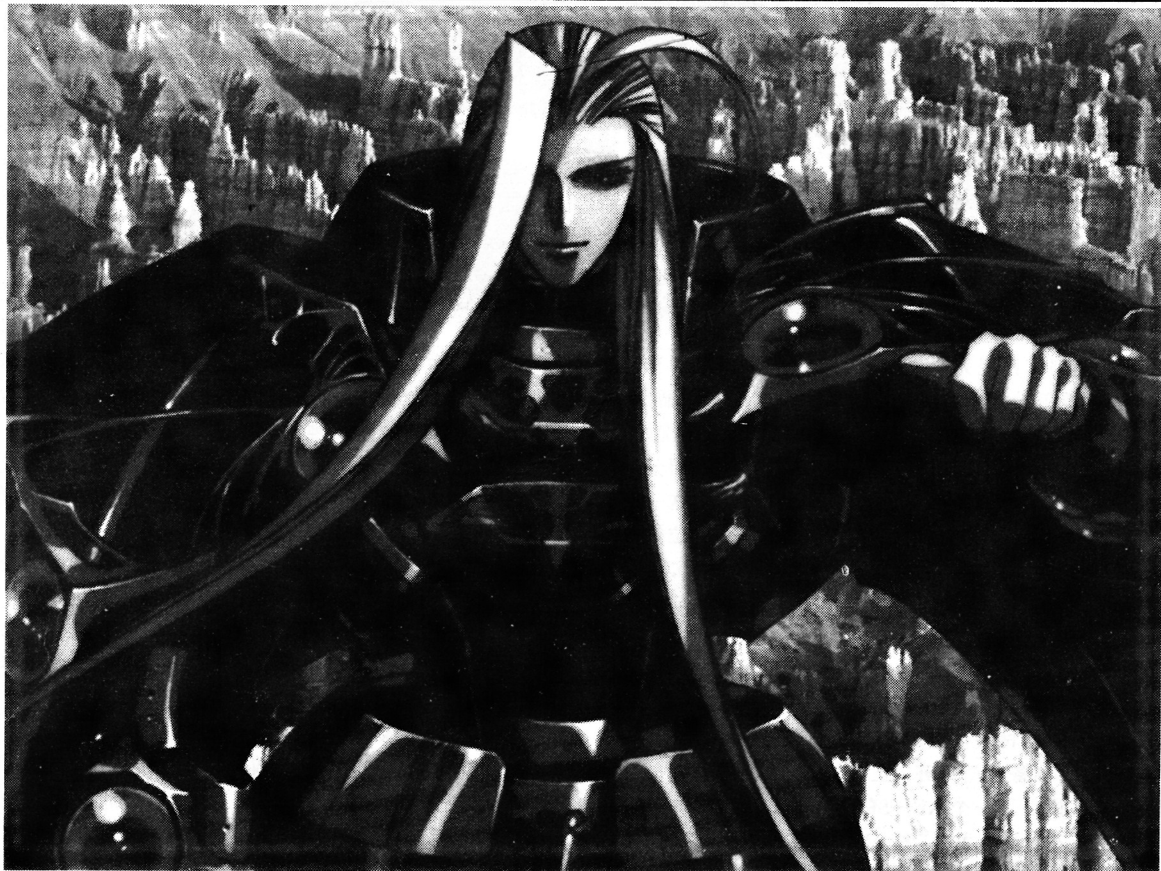
雅典娜稳定下来的时候，真里出现在她面前。无意识之下到了 WAD 研究所。正当雅典娜想离开时，真理告诉她 WAD 的中央电脑程式 TANTALOS 就在 E.A.R.F 的最深处。TANTALOS 为了得到你的力量会不惜牺牲一切，如果不将它消灭，你身边的人就会有危险。

在 E.A.R.F 地下二层遇上了拳崇，他会给你肉包子和樱大福，并会与你同行一段时间。资料室中可以得到密码及 MO 碟，电脑中显示出所有与雅典娜有关的人的资料。透过资料室的玻璃，可以看到冷藏中的高冲。接着到电脑室看看。这里因为无电力供应，暂时不能使用。在此可得到储物柜钥匙。先用 RR 卡，再用钥匙就能得到 CR 卡，进入培养室。在去培养室途中，椎拳崇会与雅典娜分开调查。进入培养室后，开启电源，再返回电脑室，先将 MO 碟中资料载换为减压室外门。打开减压室外门，再返回将其转为减压室内门。进入内门后，发现高冲被保存在一个冷藏系统中，利用人工羊水维持生命，她会叫雅典娜看显示器上的资料，发现小丑和真里都是 WAD 的人造人。她解释说就是她制造的 TANTALOS 将她冷藏起来，而真里就是协助高冲来破坏 TANTALOS 的人，其后，并木也被人杀了。高冲被抓到保存在该冷藏系统中。看过资料后与她对话，人工羊水出现异常，雅典娜将它调回正常后，可以得到 EO 卡，到培养室使用 EO 卡，并顺序输入“F—9812，S—3278，7—9614”就能去 E.A.R.F 的地下二层。

TANTALOS 会使用粒子炮作最后攻击，产生的强烈震动使雅典娜掉到了下层，危急时刻，椎拳崇赶到，为雅典娜抵挡了一击，就在它准备第二击的时候，雅典娜用新的力量破坏了 TANTALOS，解放了真里。

雅典娜走到 TANTALOS 中央部分发现真理躺在地下，他说只要将这块水晶破坏掉，TANTALOS 的力量就会完全消失。雅典娜和椎拳崇走出 WAD 时，三宫出现并告诉他们：由于 TANTALOS 的消失，阻击雅典娜的指令已经解除了。

这时发现理香躺在长椅上，使用最后的超能力令理香复活。一切都过去了，雅典娜和椎拳崇都在说以前的事情。

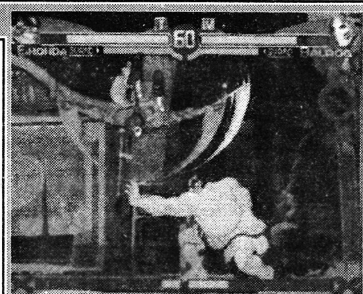


街霸 ZERO3

少年系列
连技重要

本作刚从街机移植到 PS 上时，在我国玩家中造成了一次不大不小的轰动，因为那时我们很少见到这游戏的街机。后来 DC 推出了,卡普空将多数格斗游戏都移植给了这台土星后继机。但街霸 ZERO3 是个例外,广大 SS 玩家也可继续修炼连续技了。

SS/DC　厂商:CAPCOM　类型:FTG　发售日:DC7 月/SS8 月



从街机进入家用机的瞬间,ZERO3 将大幅进化!

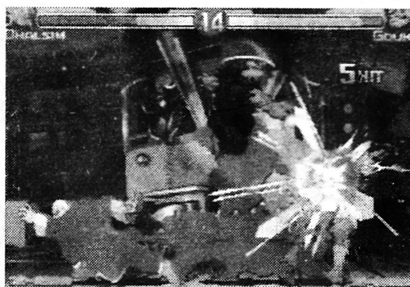
过去曾经出现过拥有如此之高附加值的移植作品吗？原作除了拥有丰富的附加要素之外，格斗的游戏性也达到了即使玩家自己一个人玩也会觉得乐趣无穷的境界。在原作与附加要素以绝妙的状态融合之下而产生的超高质游戏内容将大幅度的提升这款游戏的价值。虽然对其他机种的版本有些不尊敬，但我们还是要说本作绝对会是“最强的 ZERO3”！敬请大家期待 DC 版的发售吧！



←世界巡回模式是本作的最大特色，DC 版彻底粉碎格斗游戏的平衡性一说，发展出崭新的 ISM PLUS。该创意具有相当的风险性。DC 版将以图表的方式显示资料。

可让三人同时对战的模式

即 DC 版所谓的“剧情战斗模式”。完全将 DC 机能发挥出来的绝佳模式。注意，这是一种一对二的战斗，为了让三个玩家同时游戏，画面的演算将会给主机带来相当程度的负担。不过 DC 轻松实现了。三位不同的玩家在同一台主机上同时对战，DC 始创格斗新时代！



↗达尔锡被豪鬼大爷和元老汉给打惨了，他同时受到双重超杀的攻击，性命难保。

为何加入通信功能

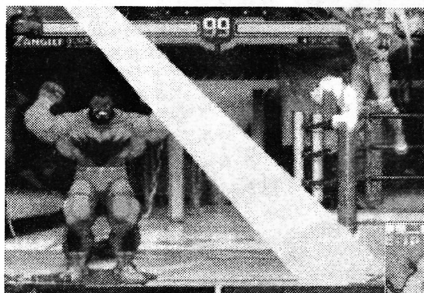
活用 DC 机能。只要游戏者连到卡普空网站上，便可在最强流道场中进行段位的确认。然后，玩家们可以利用布告栏与全国范围的玩家进行情报的交流。而这在过去只有在街机厅中心或专卖店才能实现，DC 版却是在家中，游戏的乐趣将随着 NET 而无限扩大。

玩家可在卡普空“最强流道场”中下载各级段位的角色，即可在各个模式下和下载的角色对战，获胜的话段位就会被承认。而成绩优秀的玩家其名字还会被公布在排行榜上。玩家可借此机会向全车玩家展示自己的实力，同时，各位格斗爱好者还可网上聊天。



↑凯受到犯人 21 连击殴打。

DC 版的其他模式与希望移植的部分



←桑吉尔夫与新登场的女角手 R. 米卡在登场前的画面。正是由于二人全为摔技角色，便出现了这种激动人心的特殊场景，隆肯或豪肯相遇时也有特殊画面。不过，游戏中米卡是不会对她崇拜的桑吉留情的。桑吉的防御槽比米卡的长。



→这是街机模式的角色选择画面，可见此画面的人物配置与其他版本不同，一上来就可选用杀意隆，美特，飞龙，迪杰，T 鹰等怀旧角色。除去常见的几种模式，较特别的有：团队战斗模式 (KOF？)与对头目战(直接观看结局)。

生化危机 3

半夜不睡 真是恐怖

本期要为大家介绍的是游戏的主角、故事的剧情以及新登场的敌人等情报。摇头晃脑、身体好似散架的丧尸又来了，这些家伙不但威力变大了，而且更加狡猾，卡普空作为制作丧尸型 AVG 的大家，这次的表现又能否令玩家满意？

PS 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:未定



バイオハザード 3 LAST ESCAPE（仮題）

3 代的主角是特殊部队“S.T.A.R.S”的一员，同时也是在系列第一作中和克丽丝一起担任女主角的女性角色“吉尔”。在这一次，她将穿着非常亮丽的服装。

“3”的故事剧情发生在第一集的事件之后，正当吉尔准备起程前往欧洲调查时，却因为被卷入某个丧尸事件之中而必须设法从市街中逃出。事实上，这里所提到的丧尸事件，正是第二集的事件，因此，“3”和“2”的剧情可说是在相同时间轴下所引发的一连串事件。



←这是在“拉昆”市警署前，丧尸穿着的服装相当有变化，从中可以知他们原来所过的生活。



游戏中出现可以上下楼梯的丧尸！！！

冈本吉起：“3”是专门献给 BIO 爱好者的超难度游戏！



家才可战胜『3』中的丧尸……殊系统和演出。只有那些敢于挑战的玩了承袭既有的东西外，还加入了一些特能是系列中最强的一部吧！此次游戏除高，图片中的丧尸数量非比寻常。『3』可←新作不但难度超高，而且深度也很

眼睛所看到的都是丧尸、丧尸、丧尸！



←吉尔在一个类似酒吧的地方发现了生还者，立即上前进行援护射击。



新敌人“追踪者”杀到！

在“3”中，有一位新登场的敌人角色，名字叫“追踪者”。而这个神秘的敌人角色，会一直紧追着吉尔到处跑。





↑吉尔胆敢用手枪攻击。追踪者用肩扛式火箭炮。后者单手可将前者扔到警署楼下去。

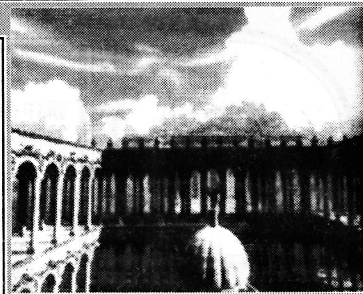
追踪者的外观？他有着一个被黑色外套所包裹起来的巨大身躯。与“2”中的塔兰德相比，拥有武器是其最大特色。而且，他是以 BIO 系列中最重型的火箭炮对吉尔进行攻击。

水印之书

开动脑筋 寻找宝书

美丽的图片与随着小鸟跑叫声流过的音波，游戏中也有解谜的乐趣，处在这样一个世界里，心情会缓和下来喔！本作的舞台设定及故事是依据莎士比亚的最后戏曲《暴风雨》为基础所作出的AVG，有令人感动的部分。

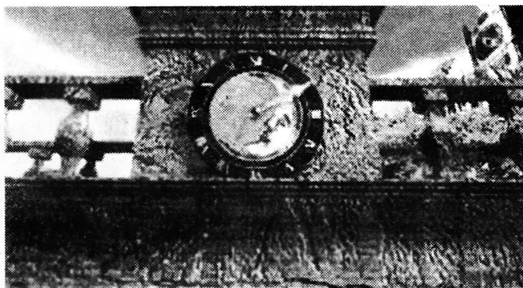
PS 厂商:SCEI 类型:AVG 发售日:99年7月预定



责编小天天

在图片与音乐交织而成的美丽世界中解谜！

玩家为了找出藏在两个孤岛上的12本魔法书，必须在有充分临场感的美丽世界中解开各式各样的谜题。玩家将看到17世纪繁荣至极的欧洲美术、建筑、思想等，每一张图片的感觉都相当栩栩如生，十分真实。还有，玩家可以透过风格独特的音乐，从而去体验极不寻常的气氛。下面为大家介绍一下故事序幕和基本系统等。每找到一本魔法书，翻开后，书中的内容会以立体的方式浮现，仔细遍岛上的每一个角落吧！



→这大钟说不定就有谜题。

神秘的小岛发生了什么事？



↑↓与普罗斯佩罗谈建筑的事，侍从是艾亚利艾尔。美丽的动画也是注目的焦点。

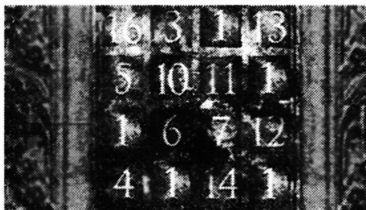


米拉诺的大公：普罗斯佩罗是一位精通所有学问的知识分子，可是因那波里王：安罗所与其弟安东尼奥的计谋而被流放到无人岛上。他依据从米拉诺带出来的13本魔法书而建造出绚烂的建筑物，并且成为该岛的主人。但是突然有一天，魔法书只剩下一册，即第十三册：水印之书《THE BOOK OF WATER MARKS》，其他的忽然间全部消失了，失去魔力的岛面临崩坏的边缘。有一天，那波里的王子法迪南多在海上因为暴风而飘流到这个岛上，接受普罗斯佩罗的委托而展开探索魔法书的冒险。

●何为“水印”之书：这是一本可以管理世界中全部书籍内所拥有的全部资料的书。WATER MARKS原本是收藏在孤岛上的巨大图书馆之中，但是在游戏中却能够当作“可以作出提示”的书来加以好好地利用。这本提示书会依据玩家游戏进行方式的不同而浮现不一样的提示，当然玩家看不懂得的时候，就很难去解谜题喽！因此，建议玩家每次要解一个谜题时，请先认真的检查一下提示。另外，书中浮现的东西正是你下次进行探索时的目标喔！

孤岛上耸立着的豪华建筑物

普罗斯佩罗所支配的这个小群岛，是由位于北部位置的希利斯岛、高度最高的爱利斯岛，以及其他的小岛所构成。被茂盛森林所覆盖的希利斯岛与被阳光照射的爱利斯岛，是由象征着具有天国与地上、生命与死亡等相对意义的桥所连接起来的。玩家主要的工作就是要在这两个岛上解谜探索，同时寻找到消失的12本魔法书。17世纪般的幻觉现象非常适合高解析图片来表达，玩家会十分满意。



←门上写有许多数字，为了打开这扇门，必须解开数字的谜题。另外，玩家游戏过程中记录时要到保管“水印之书”的图书馆去才行。



库雅特罗.安杰罗大教堂

↑整栋使用有色大理石的巨大哥德式教堂。装饰为排列非常整齐的冰冷大理石壁面。内部改装成巴洛克的样式。

斗神传昂

斗神系列
再度出击

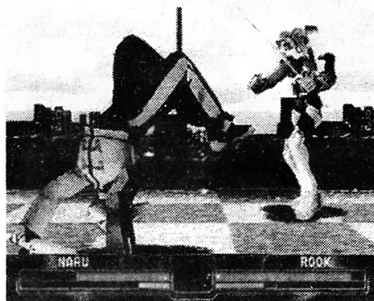
PS上第一款三维格斗游戏"斗神传"，其最新作品经过了许多加强后终于正式登场了。必杀技的效果和画面视点的切换，比前几作更为成熟，而游戏的模式也十分丰富，登场角色共有9名，喜爱"斗神传"的朋友可不要错过哦。

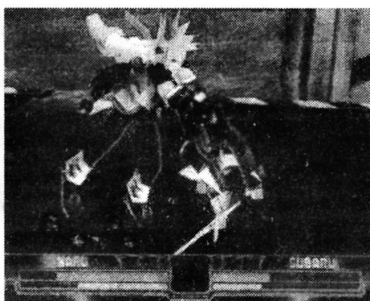
PS 厂商:TAKARA 类型:FTG
发售日:99年夏天预定



TAKARA推出搭载了许多新系统的系列最新作!

"斗神传"经过加强后，又再度回来了。前作中的激烈战斗距今已经有10年之久，年轻的斗神们再次聚集，展开黑暗武斗大会。因为追加了全新的战斗系统与规则，所以让游戏更富有战略性，同时临场感十足。





↑取消技和空中防御等FTG要素都被强化了。而攻击生效及受到损伤时，能量槽会上升，储满后即可使用威力惊人的必杀技。图中可见画面迫力很大。



↑将"必杀键"配合方向键即可使出多彩技巧。

游戏模式分为8个种类!

1■剧情模式:随故事内容和某些特定敌人对战。以三个关系浓厚的角色构成队伍，同时也采用了新的规则和团体战斗。

2■时间对战模式:和所有角色对战，以获胜的总计时间来竞赛。可选定一名角色或一个团队游戏。

3■生存模式:任选角色，胜利后恢复少量体力，看能够战胜几个对手。对手则是胡乱加人。

4■练习模式:没有时间限定，可将所有技巧练到烂熟。

5■迷你游戏:能享受解谜、射击、节奏DJ等不同类型小游戏的一个模式。但是，如果不能达到一定目标的话是无法将游戏进行下去的唷!

6■对战模式:可以一对一个人战或三对三团体战。

7■资料设定:无论是角色的设定资料还是BGM、效果音等，都可以看到。还能看到物件箱里的物品。

8■物件箱:得到新的服装和武器的模式。只能利用投摔、将对手打出界外等条件的战斗，若通通过的话，就能把物件收集起来。

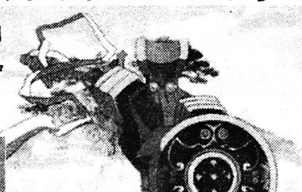
登场的9名角色，在剧情模式中是分为三组的!

新作所有的角色都是令人耳目一新的。虽然这9个人都是为了各自的目的参加武斗会，但在"剧情模式"中，他们被分成了三组。



↙■史巴尔.辛齐:他是前作主角"英治"的弟子，继承了师父的真传而成为本作的主角。从师父那儿得来"白虎太刀"作为武器，和路克(仰慕英治的人，与史巴尔一同踏上了修行之路)以及娜尔(英治挚友"凯炎"的养女，得知凯炎失踪后后前往日本拜访英治)组成一组。

→玄马:暗杀组织的继承人。同自己的属下、忍者后裔"雅"和一个战斗机器人来参加大会。





←普艾拉:拥有治愈伤者能力的她，个性开朗深受大家欢迎，在上网时认识了女孩"兰斯洛特"(她可分析对手弱点)，并巧遇村中的渔夫之女"斐"。

逮捕令

新手刑警粉墨登场

"逮捕令"的世界从漫画扩展到动画的领域。而这款即将登场的冒险游戏中，玩家将和众多角色们一起在墨东警署中打拼！主角要和夏实以及美幸这两位女警一起来解决管辖区内的各种大小事件，相信玩家会于不知不觉中融入原作的世界中！

PS | 厂商:PIONEER LDC | 类型:AVG
发售日:预定99年秋天



刚调入墨东警署的刑警有栖川亮介的警务新生活开始了



←游戏故事是以章节来进行。平常还算安定的辖区亦其中，不乏强盗事件、爆破等暴力犯罪。另外，女警员美幸和警官中岛剑的交情不错，不知在游戏中他们还会有进展吗？

第一章简介 『欢迎来到墨东署』

从总局调到墨东署的有栖川亮介因为腻于每天的例行公事而觉得有所不满。就在此时，来了个发生银行抢劫的紧急通报。抓了人质的犯人、来自拥有搜查权的总局的压力……还未和同事们熟识的亮介打算单独前往逮捕犯人。究竟亮介能否抓到犯人？而后又有多少羁绊由此而生？这一切就看玩家的本事了。

只在游戏中出现的角色登场！



有栖川亮介 以优秀的成绩进人警察署的年轻优秀警官。因为不喜欢同僚间的做事态度，而提出希望降职为普通警官的要求。在游戏中是玩家的分身。至于个性，则坚持自己的信念，行事勇往直前。借着在墨东署和同事们相处的过程中，亮介学习着正义的真理。



有栖川千春 亮介的妹妹，目前和哥哥一起生活。因常去警署拜访而成为偶像。现在正就读于护校。

小早川美幸 和夏实搭档的女警。平常很沉静，生起气来极可怕。

有介还有许多同事！

●十本夏实：充满活力与干劲的女警，虽然喜欢机动车且懂得驾驶各种车体，却不擅长改造。行为相当冒失。●中岛剑：白鹰队的警官。●二阶堂赖子：被誉为墨东署的美丽警官，虽很男儿气，但内心却相当女性化。●课长：头脑清晰、冷静沉着，是夏实一伙的顶头上司，也是一位可靠的人物。●葵双叶：最喜传播流言的女生。

游戏中有十分丰富的模式

玩家在各章节中以一天为单位来进行游戏。早晨是大家都聚在一趣的会议模式。在这里可以从大家口中得知重要的情报，而白天的行动是巡回模式。在管辖区内巡逻时，如果能解决街中发生的事件，则治安度会上升。如果遇到难办的事件时，会变成可以和夏实他们自由对话的自由行动模式(以第一人称视点)。

另外随着主角的活跃（例如抓到犯人或让犯人逃走等），后来的剧情发展也会有所改变哦！



←在会议模式中，可以选择你想要对话的人。



←尽职巡逻可确保安定。



↑自由行动模式画面。

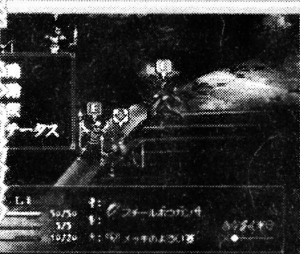
汪达尔之心Ⅱ

汪达尔剑 再展雄风

特急速報

S.RPG 名作“汪达尔之心”又出新作了，副标题是“天上之门”。新作不仅加入了新的战斗系统，画面也更加精彩细致。剧情的设计简洁流畅，没有玩过前作的人也能自然融入其中。这部可与史诗媲美的RPG拥有不可小看的历史背景！！

PS 厂商:KOANMI 类型:RPG 发售日:预定99年7月



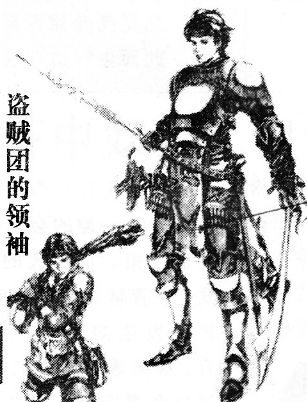


和游戏相关的历史背景与前作并不连贯

愚蠢的人类从天神庭园那里偷来了“生命树种”，然后又利用种子的力量在地面上建立了享乐堕落的乐园。天神则一方面要把邪恶之人严惩，一方面又任命圣者尼尔瓦去拯救行为端正的人。尼尔瓦便将人们引导到了清净的土地上，并平定了周围的各部族，建立起“神圣尼尔瓦地亚教国”。此后，世界和平三百年直到异教徒来临。圣历300年，异教徒大举入侵，破戒僧也不断增加，教国已失去威信，终于在圣历425年时引发内战。这场被称为“分断战争”的内战原是由地区分争引起的，结果导致教国分裂成4国。

编织着历史的丝线——盗贼之子与领主之女

众在命运的摆布下，仍不放弃求生的欲望。游戏中的主人公约树亚与艾黛尔也是一样。他们双双面对多舛的命运，任凭未来的打击不断，仍然禀持着自我的信念前进。这一对情侣彼此都为对方所倾慕，可是约树亚心里撇不开彼此身份的差距，而艾黛尔也为约树亚暧昧不明的言行态度而苦，这场爱情的猜心游戏便以口角不断而告终。此后两人的感情会在战争中如何成长？那就要看玩家的安排了。



约树亚 盗贼团的领袖

↑他是盗贼团“红狼”的首领，剑术高明。挥剑有如机械般精准无比。

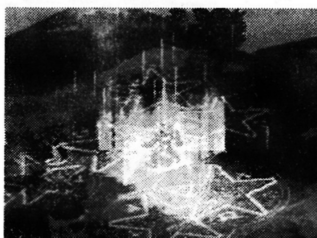
艾黛尔 领主之女

幼年期

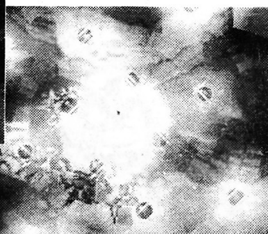


↑她是约树亚故乡波拉达村的领主之女，个性相当好强。

风火雷龙的奇幻战场！

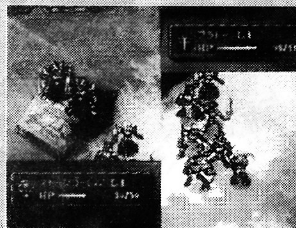


→游戏中有100种以上的魔法。游戏过程中玩家也能体会到情侣间的感情变化。



←原野上覆盖着神圣的印记，激烈的光芒包围了部队，好美呀！别忘了是双回合！

新作更加深奥，双回合引入

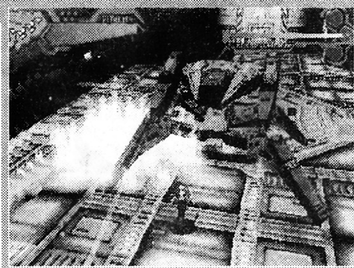


本作的战斗部分导入了全新的“双回合”系统。它是指敌我回合数并不一致。一般的RPG战斗系统是双方统一回合制，在同一回合中，你来我往各攻一轮。但此作中游戏的战斗画面会被切分成左右二个部分，各显示敌我军部队的动态。我方不必再等敌方攻完后才采取行动，只要移动完成就可以实行各种指令，敌方也是一样。二军在不同画面上同时移动，移动结束后则由AGI(敏捷度)值高的部队依序开始实行各项应战指令。万一敌我都决定移往同样的地点时，便会发生撞击事件，这时，重兵部队(AGI低)会把轻装部队给撞飞。

沉默爆破手

爆破任务层出不穷

“沉默爆破手”的主人公尤塔·怀特是一位爆破工作的专家。你必须操纵尤塔进行爆破任务，逐步向摧毁战舰“DANTE”的最终目的迈进。除此以外，游戏对敌方巨大机甲的描述也很有魄力，而且角色执行任务时以及各章节间穿插的精彩CG同样是今作的卖点之一。

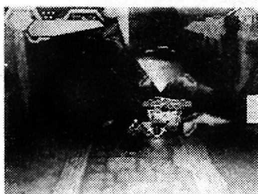


PS 厂商:BANDAI 类型:ACT
发售日:预定99年秋

不断地爆破，在敌人把守森严的战舰内部展开惊心动魄的冒险

超华丽的爆炸场面

除了沿着墙壁直冲云霄的火焰与浓烈的烟雾外，被大爆炸掀飞的敌人，以及火焰的燃烧时的光影效果都被逼真地表现出来了。



▲按下□键设置炸弹，而后离开爆破范围按△键引爆。

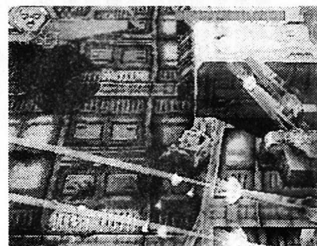
炸弹的设置与引爆

按下手柄的□键即可进行炸弹按置，待设置得当后按下△键便可引爆炸弹。利用各种不同性能的炸弹不仅可以用来对付敌人，也能够进行对障碍物的破坏。在游戏刚开始的时候，只有两枚炸弹供玩家使用，但是随着指定目标的破坏以及“E—CHIP”的收集，炸弹的数量就会不断增加。

在巨大的轰鸣中将敌机甲摧毁!!

以多边形再现全长200公尺的巨大战舰

游戏的舞台就是这部全长200公尺的巨大空中战舰。在这部战舰的内部完全是以多边形构筑的，由于经过制作人员精心的雕琢，所以看上去即实体感鲜明，又魄力十足。激烈的战斗就将在这里展开!!



STACK重击

所谓STACK就是在同一个场所反复放置炸药，从而极大限度地提升爆炸的强度。这是主人公对付特殊敌人的最有效方法。当然如何顺利的在同一区域设置多枚炸弹就要看玩家对游戏的熟悉程度了。由于STACK的威力十分强劲，所以在设置完成后最好连按×键迅速离开。

锁定系统

所谓锁定系统就是利用锁定信号来捕捉敌人。只要合理地使用此项功能，无论是地面上速度快的敌人还是空中的飞行敌人都可以进行炸弹攻击。

组合型炸弹

组合型炸弹能够通过不同种类的炸弹组合而成。当然组合出来的炸弹也会出现不同的破坏效果，是种极个别的武器，其唯一的缺点是对设置次数的限制，因此要慎重使用。

汽油弹：对敌人进行火焰攻击的燃烧弹，并且具有一定的持续攻击时间，是对付不移动目标的理想选择。

麻醉弹：对付高速移动敌人的首选武器，可令其进入短时间的行动不能状态。

重力弹：对敌进行重力攻击的炸弹。攻击范围的广阔是其最大的特征，但是应注意不要殃及主人公的生命。











责编/PERFECT

☆主持人：风马

秘技天地 秘技偏方

PS 天诛·忍凯旋 FP 5

隐藏的指令：输入不同的指令，可以获得不同的效果。指令如下：

体力回复：游戏中暂停，L1、R1、右、下、左、上可以选择全部配置；在任务选择画面按住□后，L1、R1、右、下、左、上。

可以选择全部舞台：在任务选择画面按住△后，L1、R1、左、下、右、上、下、上、左、右。

携带宝物的最大数变为30：在忍具选择画面按住△后，L1、R1、右、下、左、上。

可以多带一种宝物：在忍具选择画面按住△后，L1、R1、上、右、下、左。

可以使用全部特殊忍具：在忍具选择画面按住□后，L1、R1、左、下、右、上。

使用彩女忍者铠：在忍具选择画面有特殊铠的状态，L1、R1、下、上、左、右。

可以选择全部言语：在言语选择画面按住□后，L1、R1。

可以选择AD2030年的气氛：在任务初期设定画面按住□后，L1、R1、右、左、上、下。

可以选择所有气氛：在虎之卷的任务实行画面按住△后，L1、R1、左、右、下、上。

北京　为了当忍者马而不装马蹄趺的　风马

PS 小龙斯派罗 FP 5

剪辑模式：以达成率120%通关之后，选择"ゲームをおわる"返回标题画面，按住L1和R1选择读取文件，就可以玩剪辑模式的游戏。游戏的视点与通常模式不同。

北京　长了翅膀就会变成飞马的　风马

PS 生化战斗组 FP 5

隐藏舞台和结局：难度不限，只要将舞台1～5的迷宫中的屋子全部打通，然后再用持有全部武器的状态将游戏通关，就可以玩到"HYPER MODE"，这样便可以玩第6个舞台，并且看到不同的结局画面。

北京　不喜欢用枪，只喜欢动拳脚的　风马

PS R～摇滚滑雪 FP 5

直接看结局：当"R"的标志飞出菜单画面时，同时按R1、R2、START键，就可以看到结局画面。

在音乐室中看电影：在MUSIC ROOM里各角色演奏时，顺序按△、△、×、×键，就可以看到Kiyoshi的电影；顺序按○、□、□、○键，就可以看到Chisato的电影；顺序按○、×、□、△键，就可以看到Kyoji的电影。

玩战斗滑雪模式：选择"RUNAWAY"模式游戏，将4个人全部打通关一次。之后再次进行游戏就变成了一边滑雪一边格斗的模式，从山顶一直战斗到终点。攻击方法是○键拳、R1或R2出脚，可以击倒对手。

北京　一边摇滚一边编辑的　风马

SS 龙与地下城·精选 FP 5

无限使用ワンド：魔法师持有的ワンド只能使用20次，不能轻易使用。但是，只要将ワンド与地上的另一件宝物交换，然后再将ワンド捡回来，就又变成能使20次的状态了。

北京　觉得这条秘技太简单的　风马

GB 决斗野兽之战·野兽战士最强决定战 FP 4

输入密码：在一定的条件下通关就会出现输入密码的选择项，分别可以得到不同的效果，如下：

てみす：可以使用**アルミテミス**

りーむ：在"**战え！ビースト**"使用**スタースクリーム**

び　び：在"**战え！ビースト**"使用BB

おしり：在标题画面看到**ゴリラ的おしり**

つよい：可以选择非常难的"**たつじん**"难度

えんど：在附加的"**プロフィール**"处按A键，可见到结局。

北京　宇宙最强的野兽战士　风马

GB DQM·特瑞的神奇王国 FP 4

另一种无限迷宫的走法：游戏中除了第8道门左边旋涡的BOSS处以外，还有一种树组成的无限迷宫，会随机出在各个旋涡中，先去右上角的出口，然后在转弯处依次拐→、↓、→、↑即可。

取得スカイドラゴン：在第5道门右边的旋涡以及通关后继续到格斗场与老人比赛中都会遇上一种极厉害的怪兽——**スカイドラゴン**（天空之龙），然其在游戏初期便可得到，在牧场左上方，有一只来回飞的龙，走至它所飞的范围的最右侧，它就会飞来生（掷?）下一卵给特瑞，之后去星之祠孵化便可，还可带它去义卖场与两个围着台形的东西的怪兽对话，它们会提出以**スカイドラゴン**交换为条件，挪开台子，出现一个旋涡，最下层的怪兽打败后会要求加入。

诱饵妙用：迷宫中有时会碰上神官、商人、老人，还有地下竞技场，只要诱饵用的好，就能把他们带着的怪兽"抢"过来，尤其是后期可得到**まおうのつかい**、**グレイドラゴン**、**メタルキング**等，对培养超级强大的**ダークドレアム**很有帮助。

北京　只把彩色GB带到学校一次
就明白了最重要的保养方法的　甄理

GB 樱桃小丸子 FP 7

选关密码：第一关：2小关：**まんてんなの**



3小关：おすしうまい
第二关：1小关：ひとつくりあ
2小关：よくおわかり
3小关：さあいこうよ
第三关：1小关：ふたつおわり
2小关：つかまえたよ
3小关：ここにいたよ
通关秘码：おわりなのさ

广西南宁　韦海

GB F－15战机 FP 7

选关密码： 1.721121H5
2.15123294
3.81134312
4.371554F9
5.J716559C
6.292D7341
7.DD2D73BH

广东阳春　不知风马为什么不用这个"疯"的　FAN

GB DQM·特瑞的神奇王国 FP 4

关于无限次迷宫走法： ↑×3、←×1、↓×2、←×1即可见BOSS。

关于隐藏的旅行之扉： ①当完成星夜格斗大会（即大树国和圆木国之间的大会）后，游戏就会结束。但是实际上特瑞的梦战斗并未结束，看完STAFF画面后取回记录，则特瑞可以带着记录中的三只怪兽进行最后的六扇旅行之扉的战斗。这六扇旅行之扉位于原来两名士兵堵住的路口（BOSS为**デュラン**的旅行之扉的右边两位战士）。②当收集100种以上物兽时与图书馆内的人交谈。③当大树国第二次生长后，右下角出现的房间中的泥手猜拳胜出，回到斗技场二楼会出现另一个门。④将能够使用火系攻击的怪兽交给义卖市场中围着火炉的人即可。⑤大树国第二次生长后，将能够使用召唤技的怪兽交给义卖市场中围着火炉的人即可。⑥将能使用雷系攻击的怪兽交给水井中博士即可。⑦在完成星夜格斗大会后，带着**ゴールデンスライム**与大树国倒数第二层屋中女孩交谈即可。⑧当集满13枚金属（**メダル**）后与大树国中有**スライム**的房间中的人（国王?）交谈，并出去再进入即可。

关于ちひさなメダル： 在迷宫会有这种道具，分别集满13、18、25、30后交给⑧中的国王即可换取珍贵怪兽。

上海　庄晓峰

ARC 侍魂·天草降临 FP 7

夏洛特的续剑： 当夏洛特使用快剑（→＋C连按）命中对方后，趁画面上"9 SLASH"还未隐去，对手即将起身时，再使用快剑，如能命中，则画面上"SLASH"前数字会增大（笔者水平不高，只达到"27 SLASH"）。当角色为霸王丸等人时，也有可能续刀。

江苏常熟　殷涛

ARC 西游记·释厄传 FP 6

对付老怪的办法： 对付老怪有一些特效的宝物，分别如下：对羊力仙用雷神符，对虎力仙用炸弹，对海胆王用回旋镖，对蜘蛛王用照妖镜或巴蕉扇，对大鹏鸟用雷神符，对金角王（青狮王）用镇妖塔。另外，在白象王一关中，打白象王可将其逼至边角，然后用飞腿（B＋A）封住其行动。

江苏常熟　殷涛

ARC 合金弹头 FP 7

第二种结局： 打最后一关老怪时，他是站在直升机门口的，只向老怪开枪，打到你认为差不多的时候，再转而攻击直升机；直升机被打爆后，老怪会掉下来，这时过去用刀将他砍死，就可以看到与平常不同的结局。

广东从化　拥有特强的耐心的　唐军

ARC 合金弹头2 FP 5

养鸡法： 在第四关时，有时会打出一些蛋或者两只鸡，这时不要把它们吃掉，让它们下蛋。有时下出白色的蛋，不要吃掉，过一会儿，蛋就变成小鸡，小鸡又会变大鸡，大鸡又会下蛋。过一会儿，你将会有一大群鸡。

云南昆明　聂翡

ARC 三国战记 FP 5

三名隐藏人物： 在标题画面（或选人画面）中，顺序输入右、右、B、左、下、右、C、左、上、右、D、左、左、B，可以选用孔明；顺序输入下、右、D、上、下、C、C、C、C、左、右、B、下、上，可以选用貂蝉；顺序输入D、上、右、下、左、B、左、下、右、上、C、上、下、左、右，可以选用张辽。

北京　王哲

马语：由于王哲没有写输入指令的时间，所以在何处输入指令是风马猜测的，不一定准。今后投稿的玩友一定记住将秘技发生的时间、地点、人物、事件等要素交代清楚。建议语文课上象教作文基本构成要素那样，让语文老师也教教大家怎样投秘技稿件，而培训语文老师这项技能的光荣任务就交给风马吧……另外，王哲本名中那个双吉的"哲"字国标字库中没有，所以抱歉用"哲"代替，今后其他玩友也可能发生此类事件，若要怪就怪被风马赞为"严重阻碍生产力发展"的国标字库吧！

PS 雷弩机兵2 FP 4

复制武器： 须有两块记忆卡且必须有足够空间去贮（废话）将A卡记录拷至B卡中，再于游戏中选择2P对战（Duel），于是胜者可得到败者的一件武器；记录后再将A卡中记录拷至B卡中，于游戏中选择2P对战……，武器满天飞呀！各位试过扛着两门最强主武器，一个防护罩去虐待BOSS吗？

武汉　没有PS却有POCKET STATION的练级达人　曹智

风论：利用记忆卡进行记录改造式的秘技现在越来越多了，这是自次世代出现后才有的新秘技类型。以前卡带记忆时不具备这种条件，而今后随着系统和数据的更加开放，诸如此类的秘技还会不断创新的。

马语：曹智，你在信纸上画了许多人像，好看是好看，但将许多文字都挡住了，有些秘技我实在分辨不清。还记得长辈们常端出一副特有学问特大彻大悟的样子对我们说的那句最朴素的真理吗？"什么事都别做过了！物极必反！"——其实这只是一句大实话。

PS GT赛车 FP 3

改造马力最强劲的赛车： 首先，进入GT模式，然后在MITSUBISHI公司（三菱）中选择USED CAR选项，购买一辆名为：GTO '95 MR的赛车。

改造顺序如下：

①进入MITSUBISHI公司为RALLI ART选项。

②依次购买ENGINE中的装备：**コンピューター**、**ポート**研磨、**エンジンバランスどり**。

③购买MUFFLER中的**マフラー＆エアクリーナー**中的RACING。

④购买TURBO的装备：**インタークーラー**：RACING
ターボキット：STAGE 4

这样赛车之改造完毕，但本人建议再购买一些零件以提高赛车的整体性能。零件如下：

BRAKE——**ブレーキバランスコントローラ**

MISSION——キア——RACING SUPPORT
——クラッチ——TRIPLE
——フライホイール——RACING
——プロペラシャフト
SUSPENSION——サスペンション——RACING SUPPORT
——スタビライザー——FRONT——HARD
——REAR——HARD
TIRE——タイヤ——RACING——FRONT——リフト
——REAR——ソフト
OTHERS——轻量化——STAGE 1
——STAGE 2
——STAGE 3

到此赛车改造已完成,赛车性能如下:

类型:4WD **最大马力**:958PS **重量**:1428KG

最高时速:389KM/H(本人测得)

10.500秒内可从0公里提速到300公里,15.766秒内可从0公里提速到354公里。改造所需金额(大概)23,000,000。

山西太原 在比赛中看到风马在观众席上为自己加油从而鼓足信心夺得冠军的 闫晓光

PS 最终幻想6 FP 4

取得多个经验值加倍的秘宝:经验值加倍的秘宝**グロウエッグ**按剧情发展只能在取得飞艇的地下墓地3层的密室中取得1个,但利用后期的斗技场可获多个,这对练级有极大帮助。步骤为**エリクサー→リネムカード→ミラクルシューズ→タマのすず→グロワエッグ**。一般来说,**マンシュ**是参加斗技的首选人物,配上不同饰品应可解决上述步骤中出现的敌人。

隐藏秘宝スリースターズ:世界毁灭后,兽之原上方一片森林当中会出现强大的恐龙,有时更会遇见长颈龙。将长颈龙解决掉有时会得到三星环**スリースターズ**,作用为使任何魔法消耗MP值为1。另外此片森林亦是整个游戏练级的首选之地。

不遇敌的秘宝:在找到飞天猪**モグリ**的地方,在它站的位置向墙壁调查可得**モルルのおまもり**,其作用为除特定敌人外,遇敌机率为0,可惜只能由**モグリ**装备。

隐藏魔石:在毁灭后的**ジドール**的竞卖场可买到魔石**ゴレーム**和**ゾーナ・シーカー**,多试几次吧!

重庆大学 玩过FF4—8代的 SOLO

SS 深海恐惧 FP 4

取满加血药品法:在游戏中共有三种加血药品,分别为蓝色加少量血,桔色大回复,红色全回复。蓝色药品可以在一些医药室及有医药箱的地方无限取得,如:ERS室等。桔色和红色的药品往往很难取满8瓶。但在Junk区用A药品与B药品配害虫驱除剂时(A药品11g,B药品不限),只要将剂量稍稍变换一下,A药品10g,B药品不限,即可配成桔色药品;而A药品4g,B药品不限,即可配成红色药品。如此重复,可配齐桔、红两种药品,对以后的冒险有很大帮助。

上海 少有机会碰次世代的 黄杰文

PS 王牌空战3 FP 10

时间无限:80054334 0000
80054336 0000
导弹无限:800719A8 0000
800719AA 0000
HP无限:80072498 0000 8007249A 0000
80072214 0000 80072216 0000
800723F0 0064
连续发射导弹:D00718B4 0004
800718B4 0001

PS 合金装备·索利德 FP 10

生命无限:800B5E06 00FF
氧无限:800ACA8C 0400
粮食无限:800B5E54 0002
药品无限:800B5E56 0002
镇静剂无限:800B5E58 0001
弹药无限的Socom手枪:800B5E12 00FF
弹药无限的FAMAS来复枪:800B5E14 00FF
弹药无限的PSG1来复枪:800B5E24 00FF
弹药无限的Nikita:800B5E18 00FF
弹药无限的Stinger:800B5E1A 00FF
眩晕弹无限:800B5E20 00FF
迷惑弹无限:800B5E22 00FF
手榴弹无限:800B5E16 00FF
Claymores无限:800B5E1C 00FF
C4炸药无限:800B5E1E 00FF
纸盒A-直升机场:800B5E3E 0001
纸盒B-核武器仓库:800B5E40 0001
纸盒C-雪地:800B5E42 0001
夜视镜:800B5E44 0001
热成像仪:800B5E46 0001
防毒面具:800B5E48 0001
防弹衣:800B5E4A 0001
番茄酱:800B5E4C 0001
行骗:800B5E4E 0001
花手帕:800B5E50 0001
照相机:800B5E52 0001
Pal Keys:800B5E5A 0001
探雷器:800B5E60 0001
磁盘:800B5E62 0001
绳子:800B5E64 0001
手帕:800B5E66 0001

PS 幻想传说 FP 10

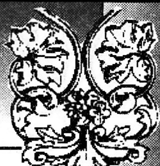
钱:8008740c 967f 8008740e 0098
LV:800227c4 0008 800227c6 8e05
随时记录:d0088726 6000
80088726 6200
主角特技最大:30087a64 00ff 30087a66 00ff
30087a68 00ff 30087a6e 00ff
不遇敌人:80088724 0000

PS 冷藏 FP 10

分数无限:8006BDCC E0F6 8006BDCE 05F5
主角无敌:D00A2082 0000 300A2082 00FF
副角无敌:D00A3472 0000 300A3472 00FF
武器数量无限:800A2038 FFFF 300A203A 00FF
弹药无限:D002B7FA 2442 8002B7F8 0000
时间无限:D0016286 2442 80016284 0000
增加OPTION:8009BE98 0300

PS 卡片召唤师·EX版 FP 10

一开始就已通过全部寨子:D007AB52 FFF7
8005D6D0 000F
按SELECT后魔力最大:D007AB52 FFFE
8005D640 869F
D007AB52 FFFE
8005D642 0001

每月都要看许多许多的读者来信。一方面是为了编“闯关族的家”，另外是将读者的意见集中起来加以分析，送给主编做决策参考。这活儿有点枯燥，什么信都有，有秘技、攻略、广告投诉、游戏评论、批评建议、邮购查询、问题求助、大墙画廊、排行榜……。先分门别类将信分送相关部门和编辑，有些重要信件还要登记、复信。每天二、三百封信，真的晕头转向。有读者建议，“家”里地方有限，是否可以把来信读者的姓名登出来，表示“知道了”。此君显然不知每月来信量有多大。《电软》杂志不能改刊成花名册吧！最近收到几位仁兄来信，不知是否是“杀得兴起”，每页密密麻麻小字，一写一大叠。如杭州 BRACK BIRD，PART1：批评建议。PART2 杂谈。PART3：问题，共 12 道金牌。龙哥像进考场，答错要廷杖（即打屁股）。还有后记！每页 900 字 ×11 页 = 9900 字，实实在在的“万言书”。东北辽源于文龙，有关杂志的评价，YES 或 NO 一律为 NO。好容易 GAME OVER，又 CONTINUE。也 6000 多字。我真的疑惑，不知是“家”太小了，还是诸位家具太大了。有位读者建议，出一本《读者批评》，看来想让读者过瘾，只有如此。我们已在动手搜集，不会太久的将来会有第一本问世。如果效果不错，就陆续不定期出版。这样就会有许多不宜在“家”中刊登的读者来信可以与大家见面。

出版方面：A、《绝对 GB 读本》和《游戏画集》已上市。B、《五周年纪念》将于 7 月中旬前以《增刊》形式上市。竞赛题印成单页夹在书中一起发售。请答好后折好放在信封中寄回杂志社。因出版日期推迟，截止日期延迟到 9 月 10 日。第 10 期杂志公布获奖名单。C、《三栖人》因版权问题，预计七月底出版。D、《’99 秘技宝典》及《秘技宝典》（修订本）预计九月一日发行。

上海詹熙告诫杂志，书要一本一本的出。别像母猪下崽，一下一窝。

闯关族的家



科普园地是个知识性极强的栏目，也是学习电玩知识的园地，我每期必读。但也有部分玩家对其不屑一顾。建议在科普园地里定期出一些有关电玩知识的题目进行小测验，答对者抽取若干名发给奖品，以资鼓励。如此寓教于乐，而科普园地也将人气大增，岂不妙哉！

南昌　严俊

（无类按：《电软》一直以普及游戏的科技知识为己任，这也是杂志的办刊宗旨所决定的。举办一些有关知识的竞赛，适当给一些奖品以资鼓励，是个相当不错的建议。）

初次来到“家”里做客，没有什么好建议可提，只是最近无意发现两个很有趣的现象。

一、游戏机五年左右一个更新期

比如 83～89 年　8 位机时代

89～94 年　16 位机时代

94～99 年　32 位机时代

99～??（2004 年）128 位时代？

94 年发售的 SS、PS 都有了接班人，应当功成身退了。大家不必再说什么“土星过时，PS 淘汰……”的话了。来，大家都退休。

二、游戏主机长寿奥秘

字母应在 10 个以上（名字越长“命”越长）

本人认为，10 个字母以上的主机命最好（不含 10 个）。比如 PLAY STATION（11 个），SUPER NINTENDO（13 个），FAMILY COMPUTER（14 个），不管 8 位、16 位，还是 32 位，此类主机都是主流，有着极强的生命力。就算有下一代（高一等级）主机登场，也能“顽强”活一段时间。

9 至 10 个字母的主机属“半死不活”型。虽偶有惊人动作，不过仍激不起太大波澜。MEGA DRIVE（9 个）SEGA SATURN（10 个），NINTENDO64（10 个）就是如此。

8 个字母以下的主机，名字越短越难以生存。PC－ENGINE（8 个）无太大作为。HI－SATURN（8 个），V－SATURN（7 个）也不如 SEGA SATURN。PIPPIN（6 个）昙花一现。PC－FX（4 个）老也长不大。3DO（3 个）虽红火一时，但好景不长。最倒霉的应算 M2（2 个），没有发卖便“胎死腹中”，真是短命。

幸好 DC 在发售前半年改名叫 DREAMCAST（9 个），日子还算能过。如真像预定起名什么“DURAL”，“KATANA”之流，真的会更惨。

希望 SCE 为 PS2 起一个又怪又长的名字。

东北俗语：歪名好养活。所以好多人家的孩子都叫铁柱、拴柱、狗子之类。游戏业界：长名好养活。

（另：只论家用主机、掌机不算。）

辽宁沈阳　PENPEN

（无类按：这套游戏机起名学你信吗？反正我不信。有一条倒让我挺中意，就是歪名好养活。无类算个歪名吧，估计存活一阵子问题不大。不过要是如读者写的“无粪”，估计还能长命百岁。）

看了 99.5 期由北京宁博文写的

《冷暖自知》一文后，我内心有些感动、佩服。感动的是还有和我一样“穷苦”，靠买盗版软件娱乐的人。佩服的是他(或她)直面现实替盗版说句公道话。而贵刊好像很支持正版似的，一见宁博文这篇替盗版说了些好话的文章立刻弄了个编者按，声明再声明地证明与编辑部无关。并说“实话也可以是谬论”，生怕惹来某些“同志”的不快。并在“家”中写了一件贵刊记者在秋叶原碰到盗版的事并发出义正词严的质问。贵刊也无形中一直扮演着一个推动盗版的角色，有什么资格说盗版这不是那不是。试问在贵刊广告中那些商家，它们所出售的硬件有多少是得到硬件商授权许可代理的？所出售的软件有多少是正版？我想贵刊心知肚明。贵刊一面拿了水货、盗版销售商的银子替它们大做广告，一面又假装正义战士口喊“支持正版、打击盗版”的口号，贼喊捉贼——何必呢?！我的一个朋友曾说过一句很有意思的话：没有盗版，恐怕《电子游戏软件》就没什么人订了。个中滋味还需细细品味。

鹰潭　L.Z.C

(无类请问L.Z.C同志，杂志编者按应该怎么写？“盗版就是好！就是好！就是好？”个中滋味还需细细品味。)

关于《MAGIC 地带》的几点意见：

NO.1 制作过于精良，可能会被别人顺手牵羊。

NO.2 彩页太多，近视又加深了。

NO.3 幕后新闻太少，只有短短二页。

NO.4 我是一个模型爱好者，但光看买不着，太难受。

NO.5 那篇叫“玻璃”什么的小说看不太懂。

NO.6 几个老编回归，让人看了以后想起以前那段快乐时光。

上海　龚速

“中国电玩榜”应另增加一个“期待榜”。我想这是极为重要的!!!贵刊现在的攻略几乎都是按日本人喜欢的游戏写的，可是否所有的中国玩友都喜欢呢？不一定吧！有了期待榜，编辑们可以看出玩友们最为期待的是哪些游戏，等游戏发售时就会按其推出攻略了。还可让玩友评出自己心目中最喜欢的厂商、人物等。不干就不干，要干就干个彻底的！

“闯关族的家”与“游戏点评”扩版！这两个栏目我想不但我喜欢，所有的读者可能也都喜欢吧！“闯关族的家”应该在5—6面，难道很多人一起“回家”不是令杂志显得热闹、丰满一些吗?“游戏点评”应在5面，这样可以介绍18—20个游戏，不更好一些吗？

哈尔滨　李万鑫

在度过了地球围绕太阳转了五圈，月亮绕地球转了六十圈，地球自转了一千八百六十圈，分针绕表盘转了四万三千八百二十四圈，秒针绕表盘转了二百六十二万九千四百四十圈……之后，终于迎来了这值得纪念的一刻——《电软》杂志社五周岁。

大连　佟兴刚

(无类按：谢谢佟兴刚对杂志五周年别出心裁的祝贺，也谢谢你和牡丹江石君寄来的“收藏纪念”勘误表，真的使我们很惭愧。错字就好像人身上的臭虫，在穷人看来，人身上怎么能没有臭虫呢！？在有钱人看来，人身上怎么能有臭虫呢？！)

“家”中有这样一句有名的话：“上帝有话要说”，意思当然是把我们当作上帝。但是对待“上帝”难道就只让我们说上几句心里话，然后走人?“家”中登出来的文章，总是光秃秃的摆在那里，很少有评论、想法。好像这些信并不是给杂志社看的，更像是给我们读者看的。为何没人评论?我想“家”的编辑们应当给一个足以让我们信服的回答!!

武汉　刘志鹏

(无类按：登出来的信主要有两类：一类是代表了多数读者的意见和心声。另一类是胡说白道，但有点新意。登在杂志上当然是给读者看的。如果我们同意，会写一些话回应。如果不以为然，一般也不好说三道四，因为“上帝永远是对的”。)

想对杂志的邮购方面提几个问题：我看见杂志社邮书的信封上都有一个编号，是否下一次邮购书的时候，可以直接用编号邮购？这样省得又一次升户。还有，我是南京的玩友，请问邮购周期要几天？

一点建议：①杂志在内容上相应地增加GB方面的含量，不一定就要是攻略，GB的周边、游戏简介、游戏评论也可以。②现在掌机越来越多了，可以相应地开一个“掌机园地”，介绍GB、GG、WS、NGP、Puchet Station等掌机的性能及其游戏。③建议开设一个会友部，通过杂志把千千万万的玩友联系在一起。④建议邮购部开设帐号，让玩友都拥有自己的帐号，邮购就方便多了，就象贝塔X曼书友会一样。

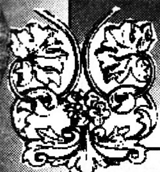
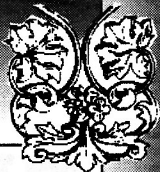
一个酷爱GAME的军人　冯刚

(无类按：已将此建议转交发行部及相关编辑。南京邮购往返一般要10天。)

看了这么多的读者意见，我也有自己的看法，特别是几个热点问题上不吐不快：(以下统计以“家”刊登的读者来信为准)。

①关于攻略：对攻略数量上的意见统计如下：近2/3的意见认为攻略过少，1/3的意见认为过多。我认为玩家对攻略数量的要求与他拥有的游戏成正比。认为攻略过少显然游戏不少。看一看每月发售表，到专卖店转转，再看看杂志的点评、介绍，就不难发现每月推出的游戏有相当数量都“不符合中国玩家的国情”(直接点就是差劲)。游戏贵精不贵多，花时间在一个无聊练级游戏上感觉比游戏“OVER”掉更难受。在这儿特举个例



子，去年买了《封神榜》，玩前20个小时我大叫："非光荣不买"。可后30个小时是不想让自己的心血浪费掉勉强打完的。打完后我心中默念："唯光荣不买"。这个游戏杂志已讨论过，我不想多说了。我想说的是Play Game也应看"名牌"，一流公司可能会出二流产品，二流公司绝不会出一流产品，大家只要认准那几个在杂志上如雷贯耳的名字就行了。**(无类按：这是真正的行家眼光，一字师。)**认为《电软》攻略多就非常奇怪了。《电软》攻略一期两篇确实很少，但都是当月精品。关于攻略质量的要求统计结果是：3/4的意见认为攻略应为小说式的，而这正是《电软》一贯风格；1/4的意见认为攻略应为图表式的，这我就不解了。图表式固然实用，但不如小说式能反映剧情，而剧情正是RPG游戏（也应包括AVG）的灵魂。抽掉"太7"的剧情，给你几块魔石，让你不停的战斗，升级（或者给你一把枪，N发子弹，让你去某某房间扫射僵尸，去某某地方拿某某东西，然后某某……这样）有意思吗？况且小说式攻略对那些没玩过该游戏的玩家（譬如我）而言，也具有欣赏阅读价值。

②关于"格斗天书"：此乃《电软》一大热点，期期都有。据不完全统计，90%以上意见要求缩版。基本上都是冲着连续技来的。有一读者指出，97连续技已登出3、4百条了，这个数字有些夸张。据我保守估算，97连续技在200—240条。98上负面，暴走什么的确实在300—400条之间。加上"铁拳"、"街霸"之类，在99未出之前，"格斗天书"确实得连续忙一阵子。但为何众多读者如此嫌弃连续技？根据在下多年机厅观察经验，我国FTG玩家基本分裂成两大阵营，即高打（不是高达）阵营和低打阵营，处于之间的"中间打"可谓少之又少。"低打"拿着连续技真可谓是"……天书"。在我未晋升为"中间打"时也有此体会。看着连续技上什么"跳C＋站C＋→A……"或"屑风＋葵花……"之类真摸不着头脑。好容易明白了，输入节奏又无法掌握，还不如去请教高打们来个现场教学更方便；而连续技我敢说高打们根本不看，他们自己就可以琢磨出来，况且连稿件都是高打们投的。通过以上分析不难看出，"格斗天书"实际读者就是那些为数可怜的"中间打"们。而我现在也不看连续技了，根据那个通用公式"跳C→站→特殊技→超杀"自己去研究不是更有意思？小编们可能也已意识到了，从第3期开始大幅压缩连续技了（可能也已黔驴技穷了）。取而代之的是一些人物、招式、战术的研究文章。学习这些文章，"低打们"可以锁定人物，确定战术思想；高打也可以研究一下，制定各种新战法了。在下断定长此以往，有关此方面的声音将在《电软》中小下来。

③关于《电软》多元化（即多机种、多领域），这又是一个人气问题。不算就知道，一算更知道。据2—5月《电软·家》读者来信的完全统计，明确要求《电软》向多领域进一步拓展有12人，占全部48人的25%。在这其中建议向N64进军的有33%的读者。其余为掌机16.7%，MD16.7%，硬件领域16.7%，电玩文化领域16.7%。电脑方面最少，仅占8.2%，同时电脑也是唯一玩家反对拓展的项目（目前以1人赞成2人反对暂居劣势）。还有若干要求推出PC、PS、SS版《电软》的读者未计算在内（这只是承载媒体的转变，并非新领域）。小编们一贯以不变应万变，玩家称之"死不悔改"。我知道人多势众，特将玩家零散之议集中起来，组成以上触目惊心的调查数字，小编们如坐不住了就尽快开始行动吧！

有关《家》读者意见的统计分析第二弹正在酝酿中，希望小编们能有则改之，无则加冕。

新疆　S.Q.W

(无类按：这封信有统计，有事实，有分析，比空口说白话强。平时杂志广告总说推出某某书第二弹，这次看见S.Q.W的"第二弹"即将发射，胸口忽然觉得一热。呜呼，当编辑做玩家还要冒枪林弹雨，真游戏业之怪现状。始做俑者，《电软》也。)

我非常气愤！北约（以美国为首的）刚刚轰炸完我国使馆，你们又放出6艘重型航母"密集"轰炸我们（天哪，6艘，比北约还狠）。我粗略地算了一下，6种新出版的图书一共得花150多元。这对我们闯关族的学生来说，太……太……（气昏过去了）。不过，又忍不住那6块蛋糕（用词都变了）的诱惑，它们太……太……（激动地昏过去了）。建议杂志社能延长一下出版周期，最好一个月出一本书。（嘻）

关于广告，我认为广告是杂志的"必需品"（一大经济支柱嘛）。但我建议贵刊能把所有的广告印在一张4开大的新闻纸上（就取名〈广告速报〉）然后折起来夹在中插。愿意看的就看，不愿意看的就扔。这样即满足了不同读者的需求，又能节省出大量版面，一举两得，何乐而不为呢？

吉林白城　刘晓津

(无类按：全新的广告制作办法，又一剂杂志速死药，应想办法传染给所有的杂志、报纸。)

都是电玩惹的祸

潍坊　李昊

都是你的错，是你勾引我，让我不知不觉沉溺电玩的快乐！

都是你的错，你美丽的画，是一种诱惑！

都是你的错，在你的身上，总是藏着让人欲罢不能的感觉！

都是你的错，你美丽倩影，像一个魔咒，情愿为你花尽最后一滴"铁"！

我承认都是电玩惹的祸，多情的游戏太美丽又太体贴。

才会在刹那之间只想和你一起到白头。

我承认都是游戏惹的祸，偏偏似梦如幻海市蜃楼空。

再怎么心如钢铁也成绕指柔！

怎样的情深意动，温柔我俩拿一生重承诺。

龙哥热线



●DC主机的图像输出芯片坏掉了，不知龙哥能给我们出什么招？（李读者等）

这时就要认真阅读本刊“广告速递”。因为读者的机器坏掉了，无法游戏，十分痛苦，我们也十分着急，但又有什么办法呢？恰好龙哥接到“南京新世界”电玩专卖店维修部特意打来的电话，工作人员请龙哥转告李读者，“DC图像输出芯片”坏了可以修复！他们遇到过这种情况并有相关配件。朋友们可电询。

●我想写信给日本万代公司，但是不知道地址。

我想写信给日本SNK公司，但是不知道地址。（大量读者）

株式會社バンダイ·エレクトロニクス事業部，收信地址：東京都台東區藏前2-6-4マスダセビル3F　〒111-0051。

SNK公司总部地址：1-6 ENOKI-CHO，SUITA-SHI，OSAKA 564-0053，JAPAN。TEL：(81)6-339-5577。FAX：(81)6-338-7175。WEB SITE：http://WWW.neogeo.co.jp

SNK美国分公司，SNK亚洲公司，新加坡SNK，SNK欧洲公司，SNK巴西公司，中东SNK等机构的地址和电话就不公布了。

●我叫LYNN，是贵刊新读者，四月份买了台美版PS，在随机碟上看到了一个很有趣的游戏，一条样子很CUTE又会飞的小喷火龙带着一只像是昆虫的精灵在三个大花园中捡宝石兼烧死一些奇怪的鸟，这是什么游戏？朋友还给了我97，98各一张，说好玩又简单。半小时后我的两只拇指起了水泡！谁说简单的！他们让我玩却不教我，害得我贴了两个星期的邦迪创可贴。有一次我只是问了一句为什么IORI的发型这么奇特，马上招来了IORI亲卫队的口水攻势，好恐怖！我现在雪藏我那PS了，因为1.要考试了 2.老爸对PS表现出来的兴趣比我还大，可他曾是最反对我买PS的人，现在却和我争PS的使用权！3.PS惹来了两个未完成学业的人（我表弟），一个高考在即，一个正小学。残害国家栋梁的罪名我可担不起，想不到一个小小的PS竟有如此魔力！可否介绍一些健康又好玩的游戏？像泡泡龙4那样的本人就很喜欢。过于血腥暴力、恐怖和难度大的游戏我不大喜欢。请龙哥不要嫌我的问题烦人，因为我发现自己开始对PS厌烦了，而它在我家的时间还不到一个月！这是很恐怖的！再不补充NEW GAME，我怕哪天会真的卖掉它的！（广西梧州）

那游戏大概是“SPIRO THE DRAGON”，本刊曾介绍过。你可在前几期杂志中寻找。你爱玩轻松游戏，就请留意本刊吧！

●最近我们班的许多同学都买了彩色GB，也包括我。但是我们聚在一起玩时发现，有的GB后面印有“中国造”，而有的却印着“日本造”，且说明书、外包装均为日文，为何？哪个好？好外线接口怎么用。（云南保山 田文武）　红钱线接口暂无对应游戏。

●我们都是贵刊的忠实读者，可我们花钱邮购贵社出版的图书，却不能准时收到。我明明买了两本书，前两天只收到一本，《GB特辑修定版》没有拿到，看了五月份的龙哥热线中有一位朋友类似于我的情况，我又有点心慌了，希望你们能帮忙把书寄给我。我现在准备购置一台手掌机，不知是彩色GB好还是普通GB好。（北京昌平县 吴斌）

非常抱歉。因为本社在发行时，除杂志外，书籍都是一本书一个包装，就算您那两本书是我们同一天寄出的，也可能是分两次收到。如果不出意外，你过几天就能收到《特辑》了。同时这里向读者提醒，万一汇款后一个半月还没能收到已经出版的图书，请按杂志上的电话来查询，我们对每笔汇款进行电脑管理，都能查得到，但就是有一点，可能的话，最好不要用中小学的地址。

●我当初买7502型PS时贪图便宜，买了个盗版记忆卡。没多久惨剧发生了。我是个不爱玩RPG和复杂SLG的玩家，因为日本看不懂，但“合金装备”却是很好游戏，我打了一遍又一遍，等级不断提升，正当我用超强装备游戏时，发现记忆卡不能记忆，但能调出以前的记忆，我便没当回事，反正进度都在，但有一天我重新玩时，发现记忆卡已经完全作废了！我以前的通关记录全部消失了！请问如何恢复记忆？（天大附中 齐子润）

以较高的价格买一个原装记忆卡，重头再来。

●闲话免了！我托表哥从澳门买了个SS“THIS IS COOL”手柄，竟写着“MADE IN JAPAN”，无论从手感、样子看去，都看不出、摸不出是假的。以前看本刊，说只有“MADE IN CHINA”才是真□野！这手制足足100元，I AFRAID是假的。SS的“侠客英雄传”、“大富翁4”还出吗？（珠海的永远读者：陈莱仕）

您这是真手柄！DC都降价了，所以SS游戏应该不出了。

●PS2有6500万个多边形，那街机和DC不是都不用混了吗？我觉得这已经不是DVD问题了，PS2胜了DC，那SEGA不是又要开发新主机了吗？最后变成两年出一台呀！每家硬件厂商都是如此，轮流着来，后来的总是先进的……我们玩家怎么办？

应该说，游戏画面中的多边形要比6600万少。其次，PSX2的成本较高，CPU目前的合格率仅为30%，索尼一切准备就绪需要一定的时间。家用机怎能取代街机呢？其实，索尼眼下正在集中力量打PS牌，而不是PSX2。根据消息，目前最先进的主机应当是任天堂“海豚”，大家应当想到，任天堂之所以坚决地使用DVD，更重要的一个原因是DVD难于被盗版！山内溥社长指出：“松下电器有着丰富的DVD防盗版经验。”容量问题相对次要。硬件厂商不是从硬件上赚钱，硬件不值钱（N64仅几百元），拿分的是软件。可软件怕盗版，莫说DVD，DC的GD不也没人盗吗？盗版商或者还想出伪劣周边诸如记忆卡什么的，像DC的记忆卡是VMS，盗起版来可就难了。说句实在话，贴近国情的主机才是好主机，性能绝非首要。可以这样讲，扫清盗版后，我国目前广大次世代玩家能够在今后继续维持先进主机路线只是极少数。不知恰当不恰当。

●龙哥，请教一下，我刚买了一台7501，游戏基本可以正常读，但每次换一个游戏玩时都要关机再开机，如不关机放碟的话，不是停在标志画面，就是只能听CD。特别在玩多碟游戏时（如燃烧战车），当玩完第一张碟时，不关机的话就无法读第二张碟，但关机的话就进不了游戏。这是什么问题？（南宁 黄小煌）

你这是美版PS。玩别的游戏时先关机也算正常，但同一个游戏换DISC2时为何关机就进不了游戏呢？是否你没有真正打通第一张碟呢？

●龙哥，三月份从外地买得 PS7500 型一台。开始一切正常，但近来总是对有的游戏不读盘，画面上出现的两行字“PLAYSTTION 规格的 DISC……”一串日文，然后就死机。现在我的“武戏”、“NBA99”、“真人快打 4”都玩不成了。但这几个游戏放在别人的机器上却没事，而且这几张盘以前在我的机器上也是可以玩的。我的机子读其他盘都顺畅，不知它出了什么故障。（钟国红）

这是日版机，画面出现那两行日文时，说明机器不认你放入的游戏是 PS 专用碟，不知是否光头部分出问题了，光头识别能力降得如此之低。

●①我的 SFC 有个怪现象，只将 AV 线中的视频线输入电视后竟无图像，只有上下滚动的条状物，但只需要插入一根音频线便有图像（有声音），我又发现，不插音频线，但接上 RF 线也可得到图像，但色泽明显下降。难道从此我就无法将 AV 中的音频引出接音响了吗？你说怪不怪，好像是电路需要回路一样，别的 SFC 是否也这样？②RF 效果为何如此不堪入目？③我的彩色 GB 关机后彩色画面有时褪的极快，有时又很慢，是何故？彩色 GB 说明书中写需用专用耳机，一般的不可用，为何？哪里有售 GB 专用耳机？价格呢？④上海现 SS600，N64750，将来彩色 NGP 也只 700 多元吧？龙哥你认为买哪种好呢？别搪塞人！（我 6 月分将拥有 PC、PS、DC 现不考虑，计划 3 年后买 PS2 或 N2000，现拥有 FC、GB、GBC、MD、SFC）⑤GB《口袋妖怪》中有时间统计，我现在已是 81:××了，是否到了 99:59 后一切 KO 呢？我还未集满 150 种呢？现在又不敢继续打！棘手也！⑥我曾于数年前一睹世嘉 GG 掌机风采，当时很激动，画面好，操作感也不错，现在有了 GBC，为何 GBC 画面无甚立体感，好像还不如 GG，且 GBC 好像只是 GB 的 COLOR 化，无甚特殊变化，看来机能颇为一般，难道 GBC 还能胜 WS、NGPC 吗？GBC 的分辨率多少？难到与 GB 一样吗？现在 GG 才 200 多元，有必要购置吗？⑦SGB 玩 GB 节目的效果与 GBC 相比哪个更好？（上海师范大学 122 信箱 翁飞）

①这完全是机器本身问题造成的，我想别的 SFC 应当不会这样，任天堂没有必要制造这种效果。③关机正常。老 GB 只要用日本爱华随身听的高中低档耳机就行，你试试。④我看你可买个 N64玩。⑤可以玩。⑥GB 彩色机本来就是换汤不换药。其他掌机都比它厉害。⑦当然 SGB 好，别看它颜色不彩色 GB 多，但电视上的画面可比掌机大不少。想必很少有人用 SGB 玩游戏吧。

●我的 7000 型不能用 SCPH1200 震动柄！我买了这种手柄后，插到主机上，连平常能使用的原装普通柄也不能用了，如果拔下这震动柄原来的手柄就能用。我找到店家，用他们的机器一试，这震动柄还是不能用。老板说是我将手柄接口弄坏了，如果换一个要三百元（大概），我一听没疯了。（河北石家庄 李琳）

这倒不一定是手柄接口的故障。换主机原配的 SCPH1010/1080 震动柄试试。没想到手柄这种通用件也会出现这种问题。

●我买的 7501PS 回家一看是黑白画面，家里的电视与店里一样，都是长虹！我问老板，他说“你家电视无制转功能，要彩色图像，须加制转”。另外，我还注意到这台 SONY 的说明书全是英文的，一个中文说明都没有，这是走私货吗？老板拍着胸口对天发誓绝对原装。老板还说我是个外行，7501 起码 1300 元。（湖北鄂州 菜鸟级 PS 迷 吴军）

你那是日本原装的美版机，怎能有中文呢？这是走私的水货，不过水货与原装与否无关。都是长虹，但型号不同，老板店里的是全制式，你家里的是 PAL 制式，当然要加制转了。看来，不了解型号，买主机就要吃亏。

包打听

▶《GB 塞尔达》：我这低级问题真是难以启齿，在第一宫殿就被卡壳了。虽三份地图全在、钥匙还剩一把、螺号已破壁取得，但在宫殿左上方有扇六总一见我就“轰”地关闭；右上方一“扑克牌房”内也有一扇门死活不开。我根本无法取得羽毛，更别说见 BOSS 了。现在我已挣够铁买到了不该早买的弓箭，可就是无处施展。望热心朋友能指点迷津。

▶FC《DQ Ⅲ》：这是我在 FC 上唯一遗留的难题。玩至亚洲大陆，这是已有两种迷惑。一是东边山崖处有一洞窟，“单行道”，内无敌人，有一房间及一说废话的人类，在洞窟末端被石头堵住通路；还有就是小村“アツサラーム”，在夜间进入时总会被一少女将队伍最前面的人叫到楼上，但又什么都没发生；然而最大的难题是这里的房门尽是魔法之门，连西边非洲金字塔的三楼也由魔法之门紧紧封闭。而我无魔法钥匙，使剧情无法继续发展。希望有朋友能告诉我如何得到魔法钥匙；另如可能请告诉我该如何穿过那个山洞及“午夜少女”是怎么回事。如能获解，在下感激不尽。（此二游戏提问者：四川省新津中学高 99 级五班 张驭能，611430）

▶PS《洛克人 X4》：我和朋友玩到横排第二个版面的第二小关，却感觉有个地方老是重复过，请各位高手不吝赐教。（提问者：广州市黄浦大道西恒城大厦 B 座 17 楼 7 号 董超，510620）

●GB 关机时有黑线！充电电池能否玩 GB？（湖南衡阳 赵乐）

普通 GB 关机有黑线还好，开机有线就麻烦了。可玩但不好。

●POCKET STATION 在国内卖 600 元！道理何在？（武汉 方骏）

不是老板心黑。因为该产品太紧俏，国内货太少，本来其日元定价合人民币才 300 多元的。

●大势是要随，但我一定要买 N64 一台！请问日版 N64 和美版 N64 的卡带是否通用？卡带是否插到日版机上便显示日文，而插到美版主机显示英文？总之要买一台能显英文的 N64，你看该如何下手吧？这对于日文盲是何等重要！（南宁金陵中学 石伟）

美版带才显示英文！与机器无关！！日版机也能显示英文！！！

●龙哥你好！前不久才给你写了信，现在不好意思，又要麻烦你了。我的一位同学想买一台 PS，就让我做参考。可怜我有着十年以上玩龄的七尺男儿，竟然对此一窍不通（由于我也算一个世嘉铁杆玩家，与索尼有着不共戴天之仇，因此无论什么，只要沾了 SONY 的，都一概不闻不问，对介绍 PS 的文章也一概不看，落得今日的下场，有辱我……）略去大通自吹自擂之词，特向龙哥请教几个问题，以应答复同学之急！索尼机型号越大越好吗？哪个版本更适合中国玩家呢？购买什么 PS 性价比最高？买原装震动手柄配置的 PS 难道就得多交钱吗？☎成都铁路运输学校铁工 96－2 班 陈大嘴

如果你的同学想省去游戏机变压器的麻烦，同时他家中有全制式大彩电，可买欧版 2 字尾的 PS（SECAM 制），但用 P 制玩游戏时，开机画面抖，游戏画面正常；或者直接买 3 字尾的亚洲版，最省心。如果不嫌变压器麻烦，则什么型号的 PS 都可以买，但还得注意制式问题。PS 机型号越高则越新，各种型号价格差别不是很大，但你若买原装震动配置的主机可能就要多花钱了。虽然刚看到主机标价时你也许会觉得能够接受，交钱之后就要考虑到手柄、记忆卡、游戏碟等一系列问题，如果追求原装，所费之铁恐比标价高得多。☎龙哥

●编辑部谁拥有的主机最多？龙哥最擅长何种类型游戏？SLG？ACT？或皆通习之？是这样，我们想请龙哥隆重推荐几款优秀的ACT和STG(原创的)，不知龙哥对RPG的看法如何？面对现在如日中天的众多RPG，鄙人与几位“同好”均对其冗长的对白、千篇一律的剧情、无聊的战斗而感到厌倦，于是更加怀念昔日美好的任天堂时代，更加珍惜手头仅有的两款禁得起时间考验的ACT移植作(其一为合金弹头)，难道次世代真的无一款堪称经典的ACT或STG代表作吗？为了找回那久违的感觉，看《增刊》去喽！(想把北约设定为假想敌并在C&C中予以重创的SLG、ACT、STG爱好者 安徽突州矿建中学高一3张波)

S.P买过3DO，这样看应该是它最多？擅长谈不上，我最喜爱的是ACT和STG这两种原始游戏类型。PS上有不少此类游戏，STG像TAITO的“镭射风暴”，ACT则有SCE的“捉猴”，毕竟主机性能提高了，你不能要求厂家都作二维游戏，二维动作或射击类游戏在街机上也比家用机要有氛围得多。

●龙哥好。①请问NAOMI的多边形数是多少？②DC最严格条件下(全部什么光源、凹凸不平都打开)的多边形数真的是450万吗？③DQS会出2吗？另外，3月9日那天，是我有身以来第二次寄信，我把25元放在信封里，就往你们这儿寄，事后才知道要汇款才能取得，我写的是《97增刊》，如没有，还有送给买书的人的9999本大奉送。如果信到了你这儿，希望你退还给我，如果没有寄到，那就算了，谢谢！祝身体健康！做个有志气的中国人。(浙江兰溪 翁读者)

①最低300万。②关键就是那个“最低”，如果没有记错的话，世嘉公布DC性能数据时在300万个多边形前面加了“最低”二字，“最低”可以理解为正常画面下的主机真实能力。估且算它“最低”450万！即便如此这也不过是三角多边形。换算一下，DC最多比MODEL3多一倍，200万四角多边形左右，这应该是真实实力吧？早些时候某些人士对DC的“位数”进行过彻底的解析，却没有人对PS2的“多边形”进行彻底的解析。③很有可能。名作大多会推出续篇。

●“美国一家公司为PS进行软件测试时发现PS不会在2000年3月20日以后执行任何游戏”。这是真的吗？这对想买一台PS的我是一个非常非常重要的问题。(唐山路北新立庄 苏涛)

想来索尼自己也会对PS进行软件测试，不知SCE发现这情况没有？因此，没有这种可能。否则索尼也无法交代。

●一向在购物方面有能力的我对这次GB机的购买产生出对自己识别假货方面的怀疑！安慰我几句吧！我是POOR STUDENT，连MD都未曾玩过，不知为何对FC抱有极大感情(顺便提一下，“穷学生”的英文缩写为PS)！如今终于有了GB，乃是96年发售的紫色透明薄机，编号为MH18797578，从包装、说明(日文)、机体看来都很新且精致，但指示灯不太端正，电池后的电路板有1997字样，也有原装松下电池两枚，开机后，一直有嗡呜声从屏幕两帝发出。我怀疑是杂志上所说的组装机，品质极差！不知你的看法是怎样的，可否通过法律方法向电玩店起诉？有些电玩店的店主心也太黑了，口口声声说是原装货，卖得比杂志上邮购的都贵，结果还是歪货！冒牌货！(广汉工贸学校 胖猫)

别急，您的透明紫色薄机99%是原装的。但你没有用不符合规格的变压器，而是用电池，因此，不应当出现“嗡呜”声。

●龙哥，最流行的模拟器是CAPCOM自己编制的。(拉萨 吕力)

读者可参考http://emuheaven.yeah.net或http://www1.263.net.cn/emu。吕读者敬告不必将PC和TV游戏划分明显界限。

●龙哥，世嘉将STOLAR解雇，同时买下了英超联赛的阿森娜队，这是否意味着DC在欧美的进程受阻？(陈信宏读者)

世嘉企业在全球的街机营销目前正进行战略调整，简单说就是淡化街机与家用机间的界限，今后，街机AM研发部门将与CS部门合并。配合着新一代家用机DC在欧美的登陆，该公司力争99财政年度(至2000年3月)达到32亿($)的收入。亏损将控制在1亿6左右。

虽然98年度内世嘉净亏3亿5，但该公司在欧洲斥资1千2百万英磅(23亿6千4百万日元)对阿森娜进行3年赞助，阿森娜是超一流球队，影响力极大，全世界足球爱好者将可看到阿森娜队服和主场广告板以及俱乐部大巴上的“SEGA”LOGO；同时世嘉在美国则投资1亿与PEPSI COLA以及MTV进行业务提携，在百事以及MTV的广告或商品中可能会出现与DC有关的部分(众所周知，百事公司的可乐广告在美国是年年得奖)。美版DC的TV广告由PDI制作(超人气动画电影“ANTS(蚂蚁)”的制作公司)。

DC在日本当初遇到的最大问题是硬软件慢半拍，这次的E3展上，大量欧美第三方在原有的计划上追加对DC的提携。DC9月9日在美国发售时，将有16款游戏，99年内将达30款，除了MIDWAY的几款巨作，还有NBA2000、NFL2000等人气体育系列，这是因为SOA已经将VISUAL CONCEPTS这间专门制作NBA、NFL、NHL的超级公司给买了下来。DC的软件风格十分美国化(HOD2、POWER STONE、D2等原日版作品也是如此)，游戏类型集中在ACT、FTG、RAC、AVG等。2000年内美版DC将有100款游戏。

由于SOA的社长(COO，业务总裁)还是STOLAR，只不过原日本SEGA MUSE公司的社长毛冢敏郎来到美国担任SOA CEO(经营总裁，首席执行官)，成了会长。面对PSX2和DOPHIN，SOA对拥有“莎木”的DC持有非常大的自信：社长说，“当年世嘉五代GENESIS大潮又回来了，这次比那次还要大”；会长说，“早先低调预定99年内美国100万台，2000年3月150万台的计划不能满足需要了。美国玩家已预约了25万台略强，小卖店恳求的数量是70万台稍弱，我们希望在1999年内出荷DC150万台，9月9日，最低50万台必要”。流通上，全美1万5千家店铺(小卖店+美国20多家连锁公司各自的连锁店)对DC进行通贩。值得注意的是，美版DC送56K解调器，而SOE(欧洲世嘉)已与当地最大的电气通信公司BT达成了业务提携。海外版DC不使用DVD。

E3的前一天，即5月12日，SOA举行了一个招待会，STOLAR出色的口才使得听众群情激昂，会场气氛炸烈。现将STOLAR发言的要点简录如下：“1.DC定价199.99，56KMODEM标准装备。2.锁定12～24岁玩家。3.超级公司全新的ONLINE游戏锐意制作中，同时1000名玩家上网成为可能。4.DC商业经费1亿9千余万美元。5.影片“星球大战.第一章”放映前先播放DC广告。6.DC与M－TV、PEPSI公司广告业务提携。7.世嘉不是玩具公司，也不是影音器材制造公司，世嘉(SEGA)过去、现在、将来，永远是游戏公司！！”会场上确定世嘉街机“GRAZY TAXI”将移植给美版DC。在播放“莎木”、“灵魂力量”的大投影时，听众掌声欢呼声四起。

上面数据全部来自日刊“DC MAG.”和“DC FAN”。其实，6月1日日版DC全面降价至19800日元，比欧美还低，日本突破100万台后，又有不少公司宣布新作，如“梦模”。一但软件问题得以解决，DC就可能取得突破。而这方面欧美的情况比日本要好得多(E3上倍受参观者瞩目的是“莎木”、“SEAMAN(海人)”二款)。截稿前最新消息：1.SEGA投资一亿多美元的全球DC网络已建成，网路跨国多人数参与型游戏将成为DC也是世嘉的重点业务。2.欧美对DC的需求大大超出NEC的生产能力，北美目前订货量是240万台，NEC至2000年3月只能生产150万台。3.史蒂文.斯皮尔伯格视察DC并与入交总裁和STOLAR社长合影。4.CBS新闻向全美报导DC，反响热狂。无论是分析家还是玩家或是流通业者以及第三方，DC在欧美获得了超乎想像的强力支持。

大墙画廊

尽管仍然有数不胜数的画稿寄来，但似乎大墙画廊已经被固化成一种模式，难以开拓出一片新天地。乱舞势力有无数的扮演人物，而我们的画廊中却充斥着日本游戏中的方方面面，大家不妨设计一些属于自己的游戏人物（当然不要又是局限在格斗人物哦！），这样画廊也算在另一方面给大家一个施展的空间。

S：一日翻出熊天平的《雪候鸟》来听，伴着"我要回头去追……"的细细声音看见歌本上一朵向日葵在绚烂地绽放，而我被下面的一句话吸引住了，那就是"L'homme qui s'est fait mal（人都是自己让自己不好），看完不禁又感慨万千。是的，只要自己能调整好心态，再大的风雨又算什么呢？世间苍狗白云桑田沧海，其实人们每天在追寻的一些事物只是流光掠影、海市蜃楼，如果整天为了一些得不到的东西伤春悲秋，又有谁能快乐呢？

P：我也要说：LA VITA E BELLA！意思很简单，就是"生活是美丽的！"。因为你们本身就很美丽……

——廊主 SHADOW 和 PHOENIX



◀《最终幻想Ⅷ》 江西赣州 蓝善斌

◀S：构图的感觉不错，但莫名给我一种暧昧的"味道"。

P：看来一时半会儿这《FFⅧ》的狂潮还不会减退啊！

（『廊POWER』：★★★☆）

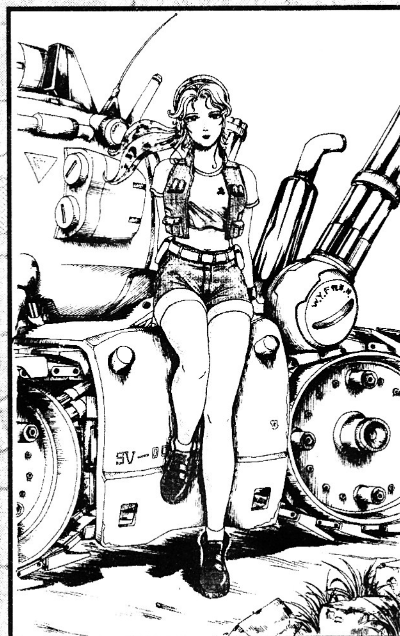


◀《黄泉路上的摇滚》 佳木斯 田苗

◀S：题目的构想是来自老崔的《新长征路上的摇滚》。

P：吉他和贝斯能够这样"驱使"出万千怨灵吗？

（『廊POWER』：★★★）



▶《合金弹头之ERI KASAMOTO》 深圳 伍云峰

▶S：给颜开当背景助理，感觉如何？是否很辛苦但很开心？

P：《街霸Ⅲ》的画集买了吗？过瘾吗？兴奋吗？感谢我吧，哈哈！

（『廊POWER』：★★★★）

▼《夏尔米》 江西瑞金 赖文琴



▶S：突然发现她与八神的发型好相似啊！

P：夏天的时候她不束起头发不热吗？

（『廊POWER』：★★★☆）

赏



▲《八神独立篇之生化危唇》 北京《独立时代》秘密组织

◀S：作为秘密组织的你们是否也"生化"过呢？

P：这"生化危唇"与"生化危机"有什么关系呢？

（『廊POWER』：★★★★☆）

离/问天/无语灏灏……

◆画廊接力行动 FILE~9~:《格斗之末7》







-1- (待续) 福州 流龙马 -2-

(待续)

▶S: 难道大家真的要把我「塑造」成大蛇的继承人吗?

P: 看来你对「机器人大战」也感兴趣啊,流龙马くん!

◀福建 流龙马(潘正)
(接续第四集 99.4)
(『廊 POWER』:★★★☆)



◀《新面孔队之第二职业》 开封 宋扬

◀S: 夏尔米躲到哪里去了呢?看八神草雉两人的汗颜好可爱啊!

P: SORRY,你名字的第二个字在字库中没有,只好……

(『廊 POWER』:★★★☆)

▶S: 记得早先在此游戏上市前还对她有所好感,可玩过之后却让我很失望……

P: 不过人物造型还是值得肯定的,不然你也不会画,对吧!

(『廊 POWER』:★★★)

▶《堕落天使》 吉林延边 DEMON



▶广东佛山 梁荣昌
(接续第三集 99.2)
(『廊 POWER』:★★★☆)

▶S: 我好象十分爱出风头啊,可悲的S·P!

P: 大蛇居然有那种类似流星锤的武器,好玩!





(待续)

聚/泣月/我心昭昭……

游戏点评

Speak out, don't be afraid!

王牌空战 3(ACE COMBAT 3)

机种 PS 厂商 NAMCO 类型 STG 媒体 CD－ROM×2

刚玩到这个游戏时感觉很复杂，Ⅱ中最先进的机体在这儿成了最基本的装备，满眼都是科幻电影中飞船一样的机体。Ⅱ中的全真实机体都被一批仿佛科幻电影中飞船一样的东西取而代之。而执行的任务也充满了科幻味道，诸如到大气层外去击毁低轨道卫星等，这使同为军事迷的我深感寒心，再这样下去“ACE COMBAT”也许就要变成“ACE STARSHIP”了。

但如果单纯从游戏角度来看，Ⅲ却是近乎完美的。精密的背景设定和各色人物的竞相登场，使情节性得到系列中前所未有的提高。玩家不再是机械的去完成一个个任务，而是在一个尔虞我诈但又人情味十足的世界中凭借自己的判断去行事。你既可以在某位热血酷男的号召下去参加他的“革命”，也可以为了一个可爱的女飞行员的邀请而驾机叛逃，而众多的情节分支也都一一隐藏其中。一个王牌飞行员的行动虽然会左右世界的命运，这看似不可思议的剧情却可通过游戏中不可思议的机体和你不可思议(?)的技术来实现！

游戏的操作系统可以说实现了和 PS 振动手柄的完全融合，有很多操作都做了非振动手柄不能的设定，而且细心的玩家也许已经发现，初始状态下操作方式的设定已经从Ⅱ的简化操作变成了Ⅲ的模拟化操作，趁这个机会改变操作习惯。用摇杆享受真正的飞行驾驶游戏的乐趣吧！

——TOP GUN

角　色：9	操作性：9
画　面：9	原创性：9
音　乐：8	移植度：——
情　节：9	总评价：8.83
玩此游戏时间：14 小时	

心跳纪念品 剧场系列 3・起程之诗

(ときめきメモリアル ドラマシリーズ VOL.3・旅立ちの詩)

机种 PS 厂商 KONAMI 类型 AVG 媒体 CD－ROM



在我的印象里藤崎诗织一直是心跳系列中最难追求的一个，才色兼备，德智体全面发展，似乎有点可望而不可及，但玩过这款“起程之诗”后，我的看法改变了。

说实在的，刚上手时有点失望，无论从画面，音乐来看，无一不是“彩之爱歌”的翻版，大概是为了保持同一系列的风格吧。接下来便是主角与诗织被安排在一起编集作文，主角的工作竟然是修改日语文章！天哪。玩到此，我失望了。KONAMI 可真能折腾，上回是弹吉他，这回是写文章，换汤不换药嘛。不过凭着对诗织的“一往情深”，我还是耐着性子玩下去了。渐渐的，我发现本作与前作有很大不同，心跳系列的所有人物都可以遇到，并且事件出奇的多：大早起来要练马拉松，放学后去清川处可练游泳，找美树原教乌鸦讲话，到屋顶可跳健美操，还有机会听漫才，再加上改作文，排照片，外出购物，滑雪……真够热闹的。

《起程之诗》颇具 SCI 爱情三部曲(双面女郎，拥抱季节，桑巴基他)的表现风格，实为心跳系列的一大革新。本作的最大特点，既重点并不在于迷你游戏，而在于对人物的感情刻画。尤其是结尾部分，可谓感人至深：当主角忍着伤痛，怀着对诗织深深的憧憬，一个人在赛道上艰难地实现自己的理想时；当主角终于完成赛道，在无人的赛场上，与前来迎接的诗织相拥在一起时；当诗织抱着筋疲力尽的主角，在传说树下向他告白时……(天哪，难道你的眼睛不红吗？)本作还提供另一精彩分支情节，既为馆林见晴，只要答应和她约会即可达成，同样也很感人哦。

出色的剧本，加上著名配音的完美演绎，我认为本作是心跳系列中最精彩的一部，想要重温那种心跳感觉的朋友，千万不要错过这款《起程之诗》。就像主题歌中“最初想起的人，将会是谁……”

——南通　钱怡如

角　色：9	操作性：9
画　面：8.5	原创性：9
音　乐：9	移植度：——
情　节：9.5	总评价：9
玩此游戏时间：8 小时以上	

王牌空战 3(ACE COMBAT 3)

机种 PS 厂商 NAMCO 类型 STG 媒体 CD－ROM×2



NAMCO 的这个“ACE COMBAT 3”，大约是最近几个星期内围以惟一比较令人期待的作品了。从技术上来讲，PS 的空战游戏能够发展到这个地步已经算是相当不错了。画面虽然采用的是较低的分辨率，但由于配色选择非常恰当，给人以相当清晰的感觉。贴图的真实感很强，雾化效果是同类游戏中最突出的。

其实“ACE COMBAT”的主要卖点并不是画面，而是游戏中的空中格斗感和战术的运用。在这两点上，三代有了长足的发展。率领僚机攻击，挣脱敌机的包围等等，相当逼真爽快。

游戏的分叉很多，而且难度并不大（单是指完成任务而言，要达到 A 级并不容易），对初入门的玩家也非常适合。比较令人不解的是，游戏的片头及中间动画居然采用的是传统的二维技法，漂亮便是漂亮了，但是对于流行三维 CG 的现代来说，是否有些过时呢？

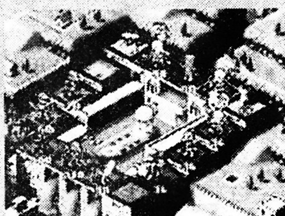
——SONIC

角　色：——	操作性：8
画　面：7.5	原创性：8
音　乐：8	移植度：——
情　节：7.5	总评价：7.8
玩此游戏时间：15 小时以上	

卡片召唤师·EX 版

(CULDCEPT·EXPANSION)

机种 PS 厂商 大宫 SOFT 类型 TAB 媒体 CD－ROM



自从 97 年在 SS 上玩了这款游戏，就一直认为这是最好的卡牌游戏，既有幻兽之间属性相克，又有大富翁的要素。不料一次意外造成记录丢失，已经快要收集齐的卡片全部都没了。攒那些卡片我至少用了 200 小时，我没有信心再玩了，直到听说游戏将移植到 PS 上，我才又产生了再玩一次的念头。

不用说，PS 版一定在画面表现上强于 SS 版，比如增加了透明功能，魔法和特技的效果更好看了等等。但这都不是最重要的。重要的是在原有规则没有改变的情况下，PS 版增加了不少新卡片，使得全部 360 张卡片之间的平衡性更加完美了。如何组织自己手中的 50 张牌是取得胜利的关键，当然运气在这里也会起到一定的作用。胜负往往最后在一瞬间逆转，所以不到最后千万不要放弃。

另外，由于 PS 的两个记忆卡端口设计，使两个人之间的对战和数据交换也变得更加方便了。实在得不到的卡片就去朋友那里交换吧。

——广州　银鹏

角　色：9	操作性：9
画　面：8	原创性：10
音　乐：8.5	移植度：10
情　节：8	总评价：8.93
玩此游戏时间：至少 100 小时	

UEEF 欧洲足球联赛

(CHAMPIONS LEAGUE)

机种 PS 厂商 SILICON DREAM 类型 SPG 媒体 CD－ROM



如果不是曼联队出人意料地夺得了欧洲杯冠军，我大概不会去买这个欧洲联赛。更何况令我感到万分惊讶的是：游戏的片头居然是 EIDOS！谁都不会相信 EIDOS 会做足球游戏吧？其实 EIDOS 只是代理出版而已，游戏的开发商是 SILICON DREAM，似曾相识吧？当初在 PS 和 SS 获得好评的 WLS 正是它的代表作品，这样看来这个欧洲杯也不会糟糕到哪里去。

游戏的动画做得非常出色，很有欧洲大赛的感觉，令人异常激动。而游戏内画面虽然没有太大的提高，但也还说得过去，何况所有的欧洲俱乐部和队员都是实名的，这从一定程度上弥补了游戏本身的不足。

从球感上来讲，“欧洲足球联赛”大约在 FIFA 之上，“WINING ELEVEN”之下，这也反映了游戏的真实水平。虽然菜单比较烦琐，但是精细的设置却胜过 KONAMI，尤其在队员被罚下的情况下，队形可以作相当大的调正，这是其它足球游戏所不具备的。

希望不久可以看到这个游戏出现在 DC 上，操纵穿着 SEGA 字样队服的阿森纳队夺冠，感觉更好吧？

——王骏生

角　色：7	操作性：7
画　面：7	原创性：7.5
音　乐：8	移植度：——
情　节：——	总评价：7.2
玩此游戏时间：6 小时	

KONAMI 的八十年代街机长廊

(KONAMI 80'S ARCADE GALLERY)

机种 PS 厂商 KONAMI 类型 ETC 媒体 CD－ROM



买这个游戏纯粹是为了“小猪射箭”——当然，在看到这张光碟之前，我并不知道这些可爱的小猪原来出自 KONAMI 之手。

早期的街机游戏虽然因为机能的关系不能有非常华丽的画面，但是人物造型和游戏性却是非常优秀的。“小猪射箭”就是我当初欲罢不能的一个，“大赛车”则是红白机时代最受欢迎的游戏之一（如果还能移植“魂斗罗”就实在太好啦！！）。

次世代时期层出不穷的复刻版一直非常受玩家的欢迎，这给了游戏软件公司一个提醒：我们是否太注重了画面等与游戏无关的东西呢？游戏是否不如以前好玩了呢？

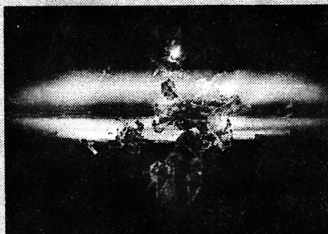
希望那些公司能够从可爱的小猪那里得到一点启示。

——SONIC

角　色：8	操作性：8
画　面：6.5	原创性：8
音　乐：7	移植度：10
情　节：——	总评价：7.92
玩此游戏时间：5 小时	

终极火力(Omega Boost)

机种 PS 厂商 SCEI 类型 3D－STG 媒体 CD－ROM



似乎有这么一种现象，射击游戏只有街机移植品才容易引起人们的注意，而真正的精品又往往是那些原创作品。面前的这部游戏就是如此，仅管日本、港台以及 Internet 各路电玩媒体都在作宣传，但大陆方面却一直没有什么动静，然而这恰恰是极为出色的射击作品。

游戏中的所有物体都是由即时演算生成，贴图也相当细致，还有大量的光影、雾化、半透明等效果，尤其是自机发射导弹将敌机炸裂成无数碎片的场面，具震撼力。也必竟是 SCEI，才能将 PS 的机能发挥到如此地步。

一般情况下，这种 3D 射击游戏不容易做好，关键就在于控制。在 3D 环境中，有太多的自由度，然而不论是手柄还是玩家，都不允许有过于复杂，或者说是精确、细致的操纵。本作中设置了搜索键，能自动转到敌机方向，并且玩家不必作出精确的瞄准，自机的机枪能自动调整，还有类似于"铁甲龙骑士"的导弹作为更强力的武器。

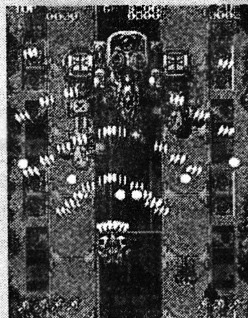
本作中唯一的缺陷，就是没有武器升级的宝物可吃。不过这种类型的游戏也不适于像 2D 射击那样去拼命吃宝物，所以武器的变化性稍显不足。好在有自机升级系统来补尝，只要在过关时获得较高的成绩，就能在升级同时提高攻击力，增加目标锁定数。

——北京 鲁龙

角 色：9	操作性：9
画 面：10	原创性：8
音 乐：9.5	移植度：——
情 节：8.5	总评价：9
玩此游戏时间：3.5 小时	

紫炎龙(紫炎龙)

机种 PS 厂商 童 类型 STG 媒体 CD－ROM



看到这款游戏的时候，我觉得它很像"雷电"，特别是那种可以自寻的电光枪，和"雷电"里的那种会拐弯的电弧如出一辙。宝物似乎只是把方形的改成圆形，而种类基本上没有改变。

这种传统的 2D 射击游戏作到今天，恐怕已经难以再有创新，就连武器、宝物都很少看到突破，只能让敌人出得更多、BOSS 变得更怪、弹雨越发密集，而自机中弹判定区越来越小……玩的时候相当火爆，可惜穿版之后的满足感却难及其它类型的游戏，何况射击游戏总是作得较短。

再说这"紫炎龙"的移植度，真是"绝对 100%"，也就是说，没有半点改进。现在的玩家对于移植作已经不满足 100% 移植了，即使没有 新的原创成份，也要在画质、操纵等方面作些优化。所以，这游戏的移植度我是不想给满分的。

玩这游戏唯一的好处在于，它采用了街机模式，IP 手柄的选择键就是加币。这比无限续关都来得方便，如果是两个人一起玩，则可以轻易打通。可以说这是个很简单的射击游戏。

——北京科大 朱朋子

角 色：7	操作性：8
画 面：8	原创性：8
音 乐：7	移植度：10
情 节：——	总评价：8
玩此游戏时间：48 分钟	

恶魔召唤师·灵魂黑客

(Devil Summoner · Soul Hackers)

机种 PS 厂商 ATLUS 类型 RPG 媒体 CD－ROM×3



老实说，在土星时代，本人就最为欣赏此款游戏，希望有一天它会移植到 PS，这个梦想一直围绕着我。今天，它终于实现了！

移植到 PS 上的 SOWL HACKERS 在画面上虽说没有质的飞越，但却也有很大的进步。记得曾听有人说过，这款游戏的画面"不怎么样"。不过我觉得却不然，因为 D·SH 中营造的就是这样一种阴郁的气氛，这也是笔者喜欢它的最大原因！

其二，本作的人物设定也是笔者所欣赏的，金子一马笔下的人物是不同于传统 RPG 的。在那类 RPG 中的我方与敌方角色大多为 Q 版，而在此系列中，所有的敌人造型皆为希腊神话中的人物的复刻。

此作的故事年代是设定在现代或未来的，所有的设施完全是最先进的，像是在一个硕大的电脑世界中。游戏中我方角色除男女主角外，其余全部是仲魔，仲魔是没有经验值的，成长方式只能靠二身合体或三身合体来做到，因此本作大约加起来会有上千种恶魔，可谓十分丰富！

本作的操作方法比较复杂，要想在这个 3D 空间中行走还真不容易，所以这也是区别于其它 RPG 的又一个因素。

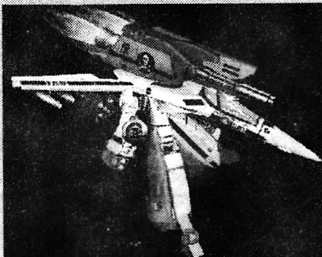
——哈尔滨 PS2

角 色：9	操作性：7
画 面：8.5	原创性：9
音 乐：8	移植度：10
情 节：9	总评价：8.64
玩此游戏时间：29 小时 19 分	

超时空要塞 MACROSS～可曾记起爱～

(超时空要塞 MACROSS～爱,おぼえていますか～)

机种 PS 厂商 BANDAI VISUAL 类型 STG 媒体 CD－ROM×2



一部期待了很久的作品。与 SS 版本相比，除了新增的动画与 CG 外，实在是找不出还有什么其它的特别之处，甚至连 DUAL SHOCK 都不对应。其实，这一切的一切便已足够了，试问又有几人是冲着 SHOOTING 而来的呢？这个游戏的外在形式已不再重要。在 MARCORSS 深广内蕴的映射下，游戏的形式已经贫弱得让人无法去注意。

带着数十年前荡留于心的丝丝感动，再次进入 MACROSS 的世界，在恢宏的宇宙战争中，透过战争的残酷，体味一条辉与明美和未莎之间的苦恋，感受宇宙间横亘不变的爱，这才是游戏所包含的真正内蕴。

在明美"DO YOU REMEMBER LOVE"的歌声中，静默地看着星空中战舰爆炸而闪现的凄美火光，在这一刻所感受到的美，却是用了一生而去追执的。而精神亦抛离了这躯壳，向着这未名空间的深处，追随歌声而去……

——Red Glow

角 色：9	操作性：7
画 面：8	原创性：7
音 乐：9	移植度：10
情 节：9	总评价：8.43
玩此游戏时间：7 小时 32 分	

我心中的八神庵

白昼之月

文/广州 Leyi

不知从什么时候起，一个叫八神庵的人闯进了我们的生活，是三年前还是四年前呢？已经淡忘了。只记得当初还不懂什么叫酷的时候，得到了一张杂志社送的海报，给我的第一印象还算不错，就随便贴在了墙上，也没怎么特别去留意他。主要是因为当时对 KOF 还不太感冒的缘故吧，直到和另一个好友迷上了 95KOF，才渐渐地知道了他和草雉京的故事。

真正了解八神，却是缘于一个可爱的玩笑。

在一个好朋友的串掇之下，笔者穿上了八神的全套行头去接了他的飞机，虽然也引起了不小的骚动(回头率 90%)，但更重要的，是让笔者了解到了作为一个众人眼中的异类的压力和痛苦。

从那以后就渐渐喜欢穿着八神的衣服到处跑，没有什么其他的原因，只是觉得从某种角度来说，八神实在是一个和自己很相象的人。

诚然，八神是邪恶的。

他为了达到目的可以不择手段，他没有一个人应有的同情和怜悯，甚至于你可以说他是个非常卑劣的人。

但是，你必须承认，八神庵绝对是一个忠于自我的人。

只想为了自己而活，只想用自己的方法去解决问题。

想要对自己的生命完全掌控，想要完全贯彻自己的信念。

绝不相信所谓的命运，绝不听凭任何人的摆布。

完全不理会旁人的看法，只要属于他自己的人生。

八神就是这样一个极端自我的人，或者说是一个极端自私的人，一个活在 1999 年的人，一个真正的人。

不了解八神的人是幸福的，因为他们根本就不懂得，什么是真正的寂寞。

不了解八神的人却又是可悲的，因为他们根本就不懂得，什么是真正的人生。

诚然，这样的八神是邪恶的。

可能真的是八神造成了京和香澄之间的悲剧吧！原因我并不清楚，因为不爱看某些港产的不入流漫画家的商业性作品；所以有关草雉京和香澄那悲惨的历史本人一概不知。不过有时也实在佩服他们抄袭的技巧，能将草雉京和藤堂香澄这两个八杆子打不到一快儿的人凑在一起，也实在是难为他们了。怎么说呢？因为没有更好的人选呀，KOF 中的侠女大多名花有主，剩下的屈指一算也就只有神乐、雷欧娜、和昙花一现的香澄了。而这里面雷欧娜离得太远(美洲耶，签证都不大好办)，神乐又太拘谨，和草雉京不搭调，不用香澄就根本没人可用了。

由于没有看过八神杀死香澄的任何资料，所以也不太好写，只是哪天 SNK 要是心血来潮再让香澄复出的话，漫画界恐怕便又要多一笑柄了。

至于雪，也只是在 97 过版时见过一面，虽然只说了一句台词，却是使得笔者深受震撼了。

记得那还是一年以前，一次因为好玩而特意用三神器队过版，那意外的特殊结局，几乎使得脆弱的笔者落泪。

当看见暴走的八神死死地卡着大蛇的脖子，当看见他那幽郁悲哀的眼神特写，当草雉京含着眼中的热泪，挥拳向八神冲去的时候，我几乎是无法呼吸了。

因为在那最后的一刻，八神还是选择了他自己。

即使在他体内流着八岐的血，即使那邪恶的血已使他失去了理智，即使这样可能要付出他的生命，还是无法可以改变他的信念。

失去自我，不如失去生命。

那是人类最为可贵的尊严，但对八神来说，这尊严却是如此来之不易。

所以，当雪用鼓励的语气，说出了那句台词的时候，在那幽怨哀伤的钢琴曲响起的时候，在笔者的心中，一种强烈的共鸣感油然而生。

诚然，八神确实是邪恶的。

他无法象一个圣人一样忘记他那悲惨的童年。

他也无法改变他是八岐的血脉，这一铁的事实。

他更无法让世人不因为这邪恶的血脉而视他为恶魔。

但他并没有选择逃避。

因为他坚信，每个人都有权选择自己生存的方式，每个人都有权用他自己的方式去诠释人生。

于是，他选择了憎恨，选择了痛苦。

他憎恨柴舟那自命正义的骄横。

他憎恨草雉京那天之骄子般的身影。

他憎恨八岐之血那如影随形的纠缠。

他要用他的双手，去毁灭所有他憎恨着的这一切！

诚然，八神只能是邪恶的。

然而，八神却也是悲哀的。

因为他永远都要和另一个自己战斗，那个被八岐之血支配着的八神。

也正因为如此，八神才更让我肃然起敬，因为他敢于承认自己的邪恶，敢于承受那一份常人无法忍受的寂寞，在放声狂笑的八神面前，所谓的正义显得是那么的虚伪和悲哀。

在我心中的八神，拒绝任何人挖掘他的内心，因为他知道，那里有的只是痛苦。

在我心中的八神，拒绝试着去了解任何人，因为他认为，不管他怎么努力，结果都是徒劳。

在我心中的八神，可能不会真正的爱上任何人，那象万年不化的冰山般的内心，不是任何普通的感情所能溶化的。

又或者，他已在和自己的战斗中耗尽了心力。

只是，不论他是胜还是败，他都将无怨无悔，更不会在意任何人对他的赞美或是诅咒 。

因为那是他自己的选择，他自己的人生。

邪恶和善良并存，悲哀与壮丽同生的人生。

它们就如同白天的月亮，虽然你看不见，但却确确实实地存在着。

只是，你真的看不见而已。

编者按：游戏的评分一直是玩友们关注的对象，看到喜爱的游戏的评分与自己心目中相差太远的话，气愤、心里难受当然是免不了的。然后再把本应对作者的谴责，一股脑儿发泄在杂志和本栏目身上。看到这样的现象一直持续，做为编辑其实心里还是挺高兴的，倒不是我死猪不怕开水烫，因为我觉得这实在是玩友对杂志的信任和对本栏目的支持。俗话说：骂是爱嘛。

挨骂之后，如果不改，难免被怀疑有受虐倾向。从这期开始，游戏评分中去掉了两个主观因素较强的项目：上手度和投入度。相信以后评分中个人感情因素所占的比重会有所减低。

电子游戏软件



SNK中国大陆独家授权，全球同步发布

《'99格斗之王》最新游戏情报

GAME SOFTWARE

游戏新闻眼

事件 EVENT

上海街机业再次做出表率 法定节假日对未成年人开放

本刊讯 根据7月1日起正式实施的国务院第261号令“娱乐场所管理条例”中，针对游戏机房管理作出的一项新规定，上海市在全国范围内率先允许未成年人进入营业性街机厅。

自从街机厅由公园内的新型游艺项目变成家长心中鱼龙混杂的禁地之后，全国各地一直对未成年人的入内有限制，近年发展为无论是否为节假日都不准未成年人入内。国务院这次专门对娱乐场所颁布管理条例，说明娱乐业已经成为老百姓生活的一部分，不可能视而不见。该条例中的“法定节假日”为法定节日和双休日，不包括学生的寒暑假。

街机游戏由于大多从日本引进，属于当今世界最先进的娱乐机器。比起传统游戏项目，对于现代的孩子甚至成年人来说，吸引力是不可同日而语的。以前对未成年人的限制，事实上一直无法达到理想的效果。孩子们总是想方设法混进去玩，也有见利忘义的老板们纵容学生前来游戏。新条例的实施有助于消除不合理的现象，以及增加娱乐行业的收入。现在中央号召扩大内需，既然其他娱乐业没本事让消费者掏腰包，那么街机厅对未成年人开放，也是十分必要的。上海街机业一直走在全国前面，仿效上海的模式，相信其他城市的街机业也将创造出可观的经济收入。

近日，多家报纸报道了这一事件。上海的街机厅在条例颁布的第一个双休日，就迎来了前所未有的繁荣景象。面对滚滚而来的利润，街机厅老板自然和正在玩游戏的孩子们一样高兴。不过有些家长已经怀疑老板们的管理能力，生怕规定一放松，自制力差的孩子会终日沉迷其中。希望街机厅的老板们能以大局为重，不要贪图蝇头小利，而使行业蒙羞。毕竟，有了稳定的行业政策，才会有更大的经济利益。

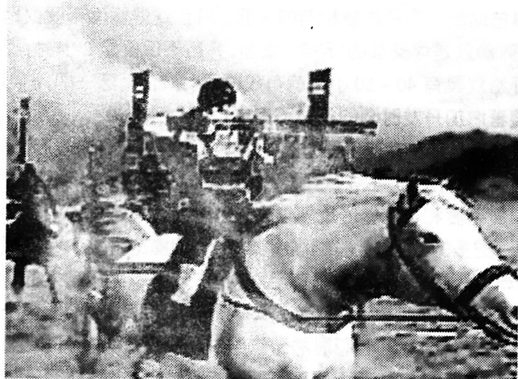
软件 SOFTWARE

KOEI发表第一款PS2软件 日本战国SLG“决战”明年发售

本刊讯 7月9日，KOEI公布将于明年推出一款对应次世代PS的SLG，名为“决战”，并且现场播放了游戏的演示。

游戏以日本战国时代的关原合战的史实为蓝本，游戏者扮演德川军或者丰臣军的总大将。游戏利用次世代PS的高性能，是一款实时SLG。在演示中，可以看到有50匹战马的马队在战场上驰骋纵横，而且这些由POLYGON制作的战马和武将的行动都是独立的，利用一种被称为“AGENT技术”的技术分别处理每一个战斗单位，使他们根据战场上的变化而行动，如避开多数敌人、绕过障碍等智能动作。游戏的刷新率为每秒60帧，动作非常流畅。

KOEI称制作完成之后，可以看到用六万个POLYGON制作的德川家康，战场上将会有200～300匹战马，而如果用PS制作成这种效果的话，只能有3～4匹战马。游戏的音乐发面得到SME公司的协助，由为NHK电视台的历史连续剧“秀吉”制作音乐而出名的小六礼次郎，担任音乐的制作。游戏将用DVD作存储媒体。



◀从画面上就可以看出，游戏的战斗场面非常具有魄力，而且也很细致。看看那匹马奔驰的神态，确实很不错。

KOEI公司的社长襟川惠子说：“我们公司在欧美各国的分支正在发展之中，但我们也不会放松日本的市场。SONY要使次世代PS普及，就要我们为其开发软件。我们在日本正在开发3.5款次世代PS的游戏，另外0.5款由海外的厂商协作完成。”

KOEI公司一向以高品质的游戏而著称，这次积极加入次世代PS的开发行列，必定能够吸引大批KOEI迷。

关于E3的分析

本刊驻美国特约记者：叶展

E3 软件篇
——游戏业的软件危机及其对策

软件危机的阴影

当游戏开发公司们第一次拿到SONY新主机的性能指标时，大家都激动得热泪盈眶——PS2的CPU和图形处理器的性能达到到了令人瞠目结舌的每秒六千六百万Polygon。单从这个性能指标上看，PS2可以轻轻松松地实时RENDER具有和迪斯尼全三维动画电影《玩具总动员》相同水平的高分辨率高质量的三维图象。比较游戏业界现有的技术，这绝对是一个飞跃！这意味着游戏的表现力将再上一个台阶，游戏开发公司们可以产生更复杂的更真实的游戏世界，更自然的更流畅的游戏角色。以前大家想做的，但由于技术局限而未能实现或实现起来困难重重的东西，在新主机强大的性能前将迎刃而解。游戏开发公司们面对PS2带来的美好前景，个个欢欣鼓舞。

但几个月后，大家就从云端跌落到尘埃！面对全新的CPU和图形处理器，全新的硬件结构，全新的开发环境，游戏开发公司，特别是技术方面较为薄弱的中小型游戏开发公司，是否有足够的能力消化吸收高技术，是否能够真正将PS2的性能发挥出来，都成了疑问！

的确，想一想迪斯尼的全三维动画电影《玩具总动员》。这部2小时的全三维动画电影，光画面部分就花了20名动画设计人员两年多时间。这还仅仅是2小时的"静态"画面。而对游戏来说，现在的游戏开发公司们开发一张单CD的游戏，一般要靠10到15名开发人员工作18个月。突然一下让他们为新主机开发游戏，他们将面临的是比现有主机高5到6倍的图象复杂度或细致程度，比现有CD－ROM高7倍的DVD存储容量。换言之，他们必须开发出和《玩具总动员》图象质量相同的画面，并且这些画面不仅仅是"静态"的，必须是可交互的"动态"画面，并且不仅仅是2小时，而是要保证游戏具有40－50小时的有效游戏时间。而这一切，都必须在不显著增加开发时间的条件下完成！

谁敢说自己现在有这个能力？无论对大型游戏软件开发商，还是对中小型公司，这都是一次挑战，对公司能力乃至生存的挑战！

图象复杂度和数据量的成倍增长，带来的后果是必须更多的开发人员，更多的美工，更多的程序员，更大规模的开发小组。显然，大公司有他们的优势，他们有足够的财力，可以组织起大的开发组。象SQUARE的"FF7"，SEGA的"莎木"开发组都有上百人。但十几二十人的小公司呢？他们显然无法组织起这么庞大的开发组，他们也没有足够的技术储备，他们如何为新主机开发游戏呢？如果不能，他们将如何生存下去呢？

有些业界分析家于是预言：PS2的推出，将埋葬中小型游戏开发公司！由于PS2技术上的复杂度是以前所有主机都无法比拟的，PS2上采用的技术是革命性的而不是渐进性的。因此游戏公司需要投入大量人力物力去熟悉掌握新技术。而只有大的游戏开发公司，如SQUARE、EIDOS和EA等，才有能力、资金、技术、人员等条件去进行新游戏的开发。而大多数中小型游戏开发公司，在新主机的游戏开发上处境会很困难，面临被抛弃的危险！

于是大家惊呼：游戏业将面临一次严重的软件危机！

软件危机的解决之道

在E3上的一些座谈会和展台上，各公司就目前共同面临的问题相互取经探讨解决之道。总结起来，有以下几点：

放弃D.I.Y

D.I.Y(Do it yourself)作为一种深层的心理或文化现象，在游戏软件开发界根深蒂固。在旧主机的时代，游戏主机是基于专有技术的。主机生产厂商对主机的技术规格，除了对加盟的游戏软件开发商公开外，一般都密不示人。因此，主机缺乏广泛的技术支持和开发合作。一个游戏软件开发公司接到主机后，面临的是只有基本支持工具的开发环境，他们必须自己从头做起，开发各种适合于自己的高级支持工具，自己逐步摸索熟悉硬件结构性能，最后再开发游戏。我们可以看到整个游戏的开发是封闭的，游戏软件开发商们之间的交流是很少的，他们从外界获得的支持也是很有限的。这一切都助长了D.I.Y的风气，游戏软件开发商已经习惯于自己解决所有问题，并且它们也相信自己能解决所有问题。但在PS2的复杂技术面前，D.I.Y的神话被无情地打破了！而对PS2这样的全新主机，自己怎么都做几乎是不可能的。目前越来越多的游戏软件开发公司开始依赖于从市场上购买其他公司开发的经授权使用的技术。

放弃D.I.Y，我们需要对程序员们进行某种程度的思想工作。程序员们拥有对技术的狂热和执着，真正的编程高手对什么公共API和中间件通通嗤之以鼻，他们追求的是快、快、更快，优化、优化、再优化。为了比别人快哪怕仅仅是2%，他们也会抛弃公共API或重写整个3D引擎。早在DOS时代，程序员们津津乐道的就是硬件直写；在WIN 95时代，人们推崇的则是如何绕开DIRECT X自行其是。然而什么都自己动手从头做起带来的直接后果是开发周期的拉长和不确定性的增多。因此，程序员们必须改变那种事事自己动手从头做起的传统，象关键技术等，能买则买；能把别人的引擎技术那来用当然最好。同理，对美工来说，当然你可以为游戏中每一扇门，每一叶窗建立自己的模型，但这么做的话工作量太大了。市场上能买到各种各样高水平的三维模型库，可以简化我们的很多工作。

正如现在一个人单枪匹马开发出游戏已经是不可能的一样，完全依靠自己公司内部的技术储备来开发游戏也是越来越困难。放弃D.I.Y，增强协作和分工是业界今后的趋势。

合作·交流·共享

放弃D.I.Y，提倡共享(当然是有偿共享)是业界的潮流。目前比较热火的是3D引擎。传统上游戏开发公司们很不情愿将代码公开。但近几年，几个成功的软件公司都向外公布了自己的3D引擎，供其他公司有偿使用。象QUAKE 2引擎，被Heretic 2、SiN和HALF LIFE等游戏所使用。HALF LIFE更是青出于蓝而胜于蓝，获得了巨大成功。而另一个公司EPIC的Unreal引擎也被Duke Nukem

Forever、Wheel of Time 等游戏所使用，效果也都不错。购买 3D 引擎对中小公司来说是很合算的，因为开发一个成功的 3D 引擎不是一夜之功，而购买一个则是站到了别人肩膀上，自己也熟悉掌握了技术，缩短了学习周期。当然买来的引擎必须经过修改和调整，否则大家的游戏都看上去一样了。美工方面，三维建模是最费时费力的。比如说你要开发一个世界大战的游戏，好啊，光一个 SU－27 战斗机就拥有复杂的曲面外形，还有各种细节，如座舱、外挂武器等等。谁有能力达到那种精确度？而玩家的眼睛是挑剔的。怎么办？很简单：目前就专门有公司提供专业的 3D 模型构造服务。从他们那儿买一张 CD，里面有世界上所有现役战斗机的高分辨率模型。他们的模型绝对是力求 100％真实准确的（当然了，人家吃这碗饭的嘛）。你要开发赛车游戏，买一张 CD，什么法拉利、波舍尔、JAGUAR 就都有了。还有什么建筑库，包括世界各国各种年代的建筑。室内装潢库，包括各种室内陈设灯具。音乐音效方面，你也可以买到音乐库音效库。过场动画方面，如果你的公司没有足够的能力制作高水平的过场动画，你可以请专业的动画/电影特效公司来帮你制作具有广播级水平的专业动画片段。所有这些，都体现了业界分工合作的趋势。当一个公司不可能完成所有的工作时，最好的办法是将几种不同的工作交给不同的专业公司去完成。而我们上面所说的几种公司，象专门建模的公司，专门制作音乐片段的公司，专门制作动画/电影特效的公司，目前的生意都极为热火，业务增长迅猛。因为在 PS2 的压力下，大部分中小型游戏开发公司是完全没有能力自己解决所有问题的，必须求助于其他专业公司。

当然，少数大公司是特例。象 SQUARE，其雇用的专业美工就达上百人。它真正有能力完全自己完成从模型构造、数据输入、动画生成，到后期效果的完整的制作流程。当然，这并不是说 SQUARE 就不需要合作和交流了。实际上 SQUARE 和好莱坞影业，和三维动画软件公司交流频繁，而且是更高层次的交流——SQUARE 是将好莱坞电影特效和三维动画界的精英直接雇用到自己旗下为我所用了。

SONY 的中间件（Middleware）方案

针对 PS2 游戏开发的问题，SONY 也在积极地探求解决之道。它提出了中间件方案。Middleware，实际上就是一整套完备的游戏开发工具，在游戏和硬件/基本的语言编译环境之间加了一层专门针对游戏开发的 LAYER。这套工具不是 SONY 一个公司开发的，而是通过鼓励各公司为 PS2 开发相应的开发工具，象 3D 引擎、物理模型构造软件、DVD 模拟测试软件等，然后再集成起来。由于是模块化的，因此可以有机组合，针对自己需要选择使用。这套工具目前还在不断发展壮大之中，不少公司都加盟推出自己的 PS2 工具软件。SONY 目前正在以中间件方案为契机在业界不遗余力地推动 PS2 的技术合作和共享，目的是使各个游戏软件开发公司都能够从技术合作共享中获益。传统上游戏开发包括两部分：游戏底层技术的研究和开发，游戏内容的设计/输入/测试。前者例如 3D 引擎的开发、寻径算法的设计、AI 的考虑等；后者包括三维图象设计、游戏脚本、游戏关卡设计等。前者代表游戏的技术因素，后者代表游戏的娱乐因素（游戏性和观赏性）。传统上对一个游戏项目来说，两者的开发设计是纠缠在一起的，游戏开发公司必须自己解决技术问题，同时又要设计游戏内容。因此有时出现技术难题导致大量人力精力投入到技术问题上而忽略了游戏内容。现在 SONY 试图通过中间件，将两者略微分开。技术因素将更多地依赖于现成的外部软件工具，也就是 SONY 提供的中间件中的各种模块。这样一来可以将技术开发上的难度降低，使得游戏开发者更加将精力集中到游戏性和观赏性上。

集中精力到游戏性上

上面所说的一切，目的只有一个：减轻游戏开发的负担，将精力和重心重新调整到开发游戏的内容，即游戏性上来。不是有不少人喊游戏越来越不好玩了游戏性越来越差了吗！业界对这个问题是有足够的重视的。目前的种种努力也是为了摆脱技术的困扰，重新将游戏开发导回正确的轨道上来。

E3 社会篇

——从 SHOGUN 看日本文化在美国的泛滥以及对我们的启示

E3 上一个非常引人注目的游戏是 SHOGUN（幕府将军），这是一款以日本战国为历史背景的即时策略游戏。画面相当不错，复杂的 3D 地图背景，相当细致的 SPRITE。当两军在战场上布开阵势时，镜头取景极为漂亮，场面辉宏，气势壮观。特别值得强调的是：这款游戏不是由日本人开发的，而是由美国的游戏开发人员制作的。这些美国人怎么想起来制作这么一款原汁原味的日本战国游戏呢？原来随着游戏业在美国的蓬勃发展，日本游戏被更多地介绍到美国来，而游戏机基本都是日本人造的嘛。美国年轻人在玩着 PS，N64 这些“魔盒”，欣赏着 SQUARE，NAMCO 等公司的大作时，自然会想：小日本怎么造出这么个有趣的东东来？这一切使得美国人爱乌及屋，对日本文化也有了浓厚兴趣，产生了对日本文化的崇拜现象。而这一现象反应到美国游戏业，就出现了美国人以日本文化背景开发游戏的怪异现象。E3 上有好几个美国英国的制作组都展出了以日本文化为背景的游戏，象 Throne of Darkness（黑暗王座），就是由大名鼎鼎的 Blizzard（暴雪，开发 Diablo 的公司）的几名成员开发的。这是一款以日本古代为背景的 A.RPG 游戏。游戏开发者们对日本文化，特别是对日本的神话传说，做了细致的考证和研究，服饰，铠甲，武器等都力求表现得原色原味。从美工的概念设计图上我们看到日本传说中的各种牛头狮面鹰脸穿着武士的铠甲拿着刀弓，很有意思。而已公开的游戏画面更是不用说了，看了后真想马上玩到手。预计在今明两年会有不少这样的游戏问市，看来美国游戏业界真是患了日本文化热病。而和游戏开发者中蔓延的日本文化热病相比，美国的一般玩家更是有之过而无之不及。人们以会几句洋汀浜的日文而自豪（跟咱们国内一样？），以玩到日本原版游戏为骄傲（有些日本游戏不出口到美国），也有研究日本历史的，也有研究日本刀的，等等等等。日本文化真是泛滥一片。

从上面的事实我们可以看出：在全世界范围，日本游戏对日本国民形象的塑造，日本文化的宣扬（不仅是 POP 文化，而且也反映到了传统文化上），起到了巨大的正面的推动作用。我们可以看到：一个成功的娱乐形式和众多世界一流的作品，可以为创造它们的国家和民族在世界范围内起到潜移默化的宣传作用，向世界各国人民宣传自己的民族文化，宣传自己的社会价值观，甚至宣扬政治立场等。使得世界各国人民对自己的文化和社会有一定认同感，亲切感甚至崇拜感，可以说甚至能起到一定的外交舆论宣传的作用。看来游戏真是不简单！

以上是一个正面的例子！下面我们将举一个反例。很不幸的是，这个反例是关于中国的。我们先从电影谈起。在美国的社区里

一般有录像租赁厅，周末了美国人习惯于去那儿租几盘录像带回家看看轻松一下，录像租赁厅里除了浩如烟海的好莱坞电影外，专门有一栏是陈列外国电影的。在那里你可以找到日本电影和中国电影。日本电影都是些什么呢？著名导演黑泽明拍的《罗生门》，《七武士》等，描写分析人性的弱点，更弘扬主人公的真善坚忍的民族性格；历史巨片《天与地》，使人们对波澜壮阔的日本战国历史有所了解；取材于古代传说，充满了神秘的东方美的《雨月物语》；宣扬日本武士刚勇以及夸耀日本剑道的《武士》系列（类似于功夫片）；以广岛为背景，反对原子弹的电影等等。这些电影无一不是描写日本人的历史文化中好的一面的，而且影片质量均很高。看了这些高水平的电影后，美国人会对日本的古老文化，对日本民族的坚毅忍耐的性格印象深刻，从而会对日本和日本人产生潜意识的好感。而在中国电影一栏，我们看到了些什么呢？我们看到的是所谓第五代导演所拍摄的《红高粱》，《菊豆》，《蓝风筝》等等，影片中描写中国人的肮脏，野蛮，愚昧，通奸，乱伦，政治迫害等等。每次我看到外国电影栏中的中国电影时，都会感到深深的羞辱和愤怒！难道我们中国文化人的奴性就这么大？难道我们只会把中国文化中丑陋的一面去出口，去取悦于那些实际上是别有用心的人？日本文化中也有很多糟粕。但人家就不会为了取悦于洋人，特别是洋电影评奖员们，而出卖自己的国格！而我们正好相反！美国人从中国电影中看到的中国历史文化和中国人的形象就是这样畸形的，那么他们怎么能够有对中国正确的认识甚至好感？第五代导演们现在已经是功成名就名利双收了，但他们的电影给中华民族在世界面前的形象所造成的是什么样的影响和后果，我想就不用再多说了！

一个不懂得尊重自己的人是得不到他人的尊重的！如果我们知道美国人从电影中了解的中国和中国人是什么样的，我们再看看以下事实，也许我们就能有些线索了！

我们可以看到美国游戏业对中国好象不太友好。先是微软的 The Age of Empires 中颠倒历史，把明朝时中国援助朝鲜抗击日本侵略说成中国侵略朝鲜时和日本发生“冲突”。要知道那时朝鲜还是中国属国呢。中国帮助自己的属国抗击侵略的正义行为在美国人眼里反而成了侵略，他们的历史书是怎么写的？而日本从那时起（从明朝起）就赤裸裸地计划要先征服朝鲜，然后进攻中国，迁都北京，从而称霸世界。这方面的历史也人所共知。美国人犯这种低级的历史错误的原因就是他们根据个人好恶和先入为主的片面印象而篡改了历史。他们接触到的日本文化产品给他们很好的印象，使他们对历史的认识产生了偏差！而不仅仅是历史，游戏中描写的未来世界对中国也很不友好。最近美国市场上出了好几个战略游戏，游戏中的中国都是作为假象敌而存在的。象 People’s General（人民将军），背景是中国侵略台湾（？），引发世界大战，于是西方世界联合起来，最终打败了中国等等。特别可气的是这个游戏包装盒的封面印着一个头像，戴五角星的帽徽，但一看就知道这人根本就不是中国人（好象是俄罗斯人）。不知道游戏开发者从哪儿弄来这么张照片滥竽充数，连是不是中国人都分辨不出，其粗率和无知可见一斑。但固然他们的无知足以遗笑大方，但这事实本身确实体现了美国游戏开发人员，甚至一般美国人，对中国的认识和感觉。

为什么美国游戏业对日本和对中国的态度有这么大的区别？其原因有很多。我们甚至可以更深层次地探讨这一问题，涉及政治历史大众文化心理等等。这跟我们的杂志关系不大，我们也没有闲心讨论。但我们提出最重要的两点：(1)如果一个国家在某一领域处于世界领先水平，人们自然会对它刮目相看。日本游戏业目前处于世界一流水平，使得美国游戏业的从业人员对日本民族和日本文化产生本能的好感或崇拜。而日本游戏在美国的泛滥，美国公众通过消费日本高水平的文化产品，从而对日本的国家和人民产生好感。(2)一个成功的文化产业，对一个国家和人民的形象的塑造，拥有强大的看不见的能量。它必须是弘扬本民族的优秀文化的，这样才能在世界范围内对国家和人民产生好的积极的作用。

中国游戏业应该将游戏作为一种有效的手段，去塑造健康的中国人的形象，去弘扬中华文化，并加以推陈出新。也许仅凭游戏并不能改变世界对中国的既有认识，但我们应该象日本游戏业界学习，把游戏作为一种文化事业，特别是具有广泛影响的文化事业来进行推广。中国游戏业现在还很弱小，不能起到日本游戏业界在世界舞台上所起的作用。但目标是应该明确的，中国游戏应该以中国文化的振兴发扬为己任！中国游戏业不能仿效 80 年代中国电影业所走的歧路！

艺虽小技，可达乎道！看来中国游戏业真是任重道远！



SONY 在美国官司败诉 “bleem!”开始销售

本刊讯 美国旧金山联邦地方法院已经对 PS 模拟器的案件做出了判决，SCEI 败诉，bleem 公司胜诉。据日本媒体称，法院在审理过程中，始终对 bleem 公司抱有好意。所以 SCEI 公司两次对 bleem 公司的起诉都败诉了。

近日，bleem 公司开发的 PS 模拟器“bleem!”开始销售，销售范围达到了 500 个国家和地区，并且很受欢迎。据称在销售刚开始，通过网络购买的数量就达到了 20000 份。由于“bleem!”通过电脑 3D 加速卡来运行，所以使 PS 游戏在画质方面有所提高。而对于系统只要求 WIN 95/98、P166、16M RAM，大多数电脑用户都可以承受。售价为 29.99 美元（约合人民币 250 元）的“bleem!”当然会受到欢迎。

不知道这次的败诉，会不会使 SCEI 对模拟器罢手。



本世纪日本最后的游戏大展 “东京游戏展 99 秋”9 月召开

本刊讯 本世纪日本最后一次游戏大展，以“Coming Surprise”为主题的秋季东京游戏展，将于 9 月 17 日到 19 日三天在东京千叶幕张的老地方幕张展览中心举办。

这是第七次“TGS”的举办，作为世界最先进的电脑娱乐软件的展示基地，TGS 受到全世界的瞩目，其影响力在电视游戏界要比美国的 E3 展还要大。历届 TGS 对于游戏产业在世界上形成一种文化，起到了重要的作用。本届 TGS 中将体现业界对 2000 年的展望，最受人注目的“次世代 PS”将会展出，及以次为契机的游戏机与 INTERNET 的结合的新阶段。

截至到 6 月 25 日，预定参展的厂商有 67 家，展馆总共分为 1464 个小单位。在参展的厂商名单中，我们还是看不到任天堂的名字。虽说任天堂今年年底要推出对应网络的 64DD，明年要推出传闻以久的新主机“DOLPHIN”，但是此次可能任天堂仍然不参加 TGS，就像今年春天那次一样，实在让人不知这位昔日的业界霸主心中作和打算。

本刊预定于第十期杂志上详细报道这次展会的情况，请读者留意收看。

PS2，索尼的最终幻想？

——从 FF9 想到的

特约撰稿人：王骏生

史克威尔的名牌大作又要在 PS 上推出了，也不知是喜还是忧。

软件公司始终是要赚钱的，史氏仍然把战略重点放在 PS 上，固然有收回天文数字搬开发费用的意思，但恐怕其中还另有隐痛——尤其是在 PS2 仿佛已呼之欲出的时候。

以“求新求变”为口号的史克威尔，称自己抛弃任天堂和拒绝加入土星的行为是“为玩家负责”，因为当时只有“PS 的机能能够达到史氏的要求”。事过境迁，转眼 4 年过去了。PS 的“强大机能”现在已经成了小孩的玩具，史克威尔的想象力却越来越丰富。没有人会奢望它加盟世嘉的 DC，但是继续为旧主效力、为“世纪巨人”PS2 开发游戏却是在情理之中。

史克威尔不把 FF9 放在 PS2 上，才真的是一件怪事。

忽然就想到史氏在今年 3 月、索尼公布 PS2 时的那番自大的说词：“全世界能够用 PS2 做出好游戏的，不会超过 5 家！”那时的史克威尔当然把自己算了进去。现在看来，这五分之一的滋味恐怕也不太好受。开发 PS2 的游戏，实在有点难。

一个新的主机，在公布了一些模棱两可的数据之后，便消逝得无影无踪，这不能不引起人们的怀疑。开发工具一直难产，那些宣布加盟的第三方软件商，除了史克威尔、南梦宫这样的核心层，有几个拿到了这些必备的基础工具？

据说正式发放这些工具要在今年 9 月以后，如果新主机真的能够在明年三月推出，留给软件商的时间是否太少了一些？要知道开发一个说得过去的 PS 游戏，少说都要 10 个月以上。而现在可是全新的主机啊！

这只能说明一点，要么索尼没有多少与 PS2 同时推出的游戏，要么它根本就没有作明年 3 月发售的打算！

以前对 PS2 的一点疑问，现在都慢慢变成了现实。来自东芝的消息称，生产 PS2 主芯片“EE”变成了一件“伤脑筋的干活”，过于大胆的设计无法在现代科技下成为现实，成品率始终在 2 到 3 成之间徘徊；来自紧密层的开发商表示，为 PS2 设计软件伤透脑筋，你不但要熟悉上百个开发程序，还得保证各个 PROCESSOR 之间不进行同时处理，否则游戏必死无疑……

这绝非一个好兆头。相反的，索尼用不成熟的尖端武器来回击世嘉擅长的游击战术，未必是个明智的举动。

不振的经济和对手世嘉在价格上的有利地位，把索尼逼进了一个尴尬的境地。为了平衡价格，PS2 最终变成了一个折衷的产物。EE 这块“情感芯片”的能力无需质疑，但是 PS2 的综合性能却不敢恭维：4M 显存在当今的电脑时代是不可想象的，这必然象 PS 仅仅 2M 的内存一样，成为未来令人沮丧的瓶颈。同样的，不将网络通讯设定为厂家预置的机能，也必定为 PS2 在当今这个网络世界中的生存蒙上一层阴影。

对 PS2 的期待，要少一些空想，多一份客观和现实。老子英雄儿混蛋的例子很多，PS 的成功并不能够反证 PS2 一定胜利。让我所担心的，是索尼似乎正在渐渐走入一个局中——一个世嘉为它所设的局，而索尼自己正在慢慢抽动绳圈。总感觉索尼是在和自己的幻影计划着决斗，总觉得 PS2 的计划有点海市蜃楼，总觉得这一次是索尼的“最终幻想”。

这一点，在洛杉矶，在 PS2 的“GT”展台前，我便隐约有所感觉。

感觉当然有时也出错，真的。



BANDAI 开发通信外设 掌机 WS 可以上网

本刊讯 自从发售以来成绩一直不错的 WS 掌机，即将增添一项掌机从未具有的功能——享受网络服务。

BANDAI 将推出一个名为“WONDER GATE”的通信外设，该通信器的作用有些象电脑上使用的 MODEM，不过功能稍有差异。“WONDER GATE”也许不能将普通电话的模拟信号转为数字信号，所以也就不能连接在普通电话上，与 MODEM 还是有些差别的。“WONDER GATE”只能连接在移动电话或者 PHS 上进行通信，但也体现了便携得意义。通过它可以浏览 INTERNET、收发电子邮件、可以到专门的站点去下载游戏的新资料、下载 32K 以下的迷你游戏并存在“WONDER GATE”之中。文字的录入需要点击 WS 屏幕上的模拟键盘。

BANDAI 没有先推出彩色掌机，反倒先公布了通信外设，说明它目前还不愿意正面对抗彩色 GB，先在 GBC 没有涉及的领域开拓市场，积累经验，等到时机成熟后再推出彩色版 WS，可以说是不错的商业路线。虽然掌机界老大的位置目前还高不可攀，但依笔者看来老二的位置已经可以说是坐稳了。

根据 BANDAI 的推测，WS 主机在 7 月末可以达到 100 万台的销量，产量在 9 月末可以达到 140 万台、12 月末达到 220 万台。现在，WS 在我国国内还不多见，但因其价格低廉，在日本仅售 4800 日元（约合人民币 340 元），可以说很适合我国的玩友。只要游戏慢慢增多，一定会在国内畅销。不过，WS 所新增的通信功能在国内肯定是不能使用的。除非 BANDAI 在中国设立相应的网络服务器。



降价造成 DC 热销 但亏损令人担心

本刊讯 6 月 24 日，SEGA 将 DC 主机的价格下调到 19900 日元（约合人民币 1380 元），使得一度销售不畅的 DC 主机再度出现热销势头。

由于这次降价幅度很大，加上原先发售的五款 DC 游戏以超低价 1990 日元（约合人民币 140 元）发售，所以吸引了众多游戏迷购买 DC 主机。不过，由于 SEGA 方面没有准备足够的软件和外设，造成了部分地方软件脱销的情况，如 VM 等外设也成为十分抢手的商品。一位专卖店的店主说：自从已宣布降价的消息，就有很多人前来预定。24 日当天的销售就以预定的用户为主。现在每天 DC 的销量比以前增加了几十倍。

DC 降价后明显获得了销售上的佳绩，SEGA 的用意很明显：要赶在 PS2 推出之前，甚至赶在 PS2 进一步明确之前，使 DC 的普及数量达到令其它软件商满意的程度，否则软件不利的局面将始终困扰着 SEGA。过不了多久，DC 也会在欧美上市，同样采用低价的销售策略。这种近似于自杀式的销售 SEGA 是否吃得消，实在令人担心。有人曾经作过计算，以现在 DC 的定价来说，在欧洲每售出一台 DC，SEGA 将亏损 2500 日元（约合人民币 180 元）。

不过这已经不重要了，对于 SEGA 来说，如果随着 PS2 的进一步明朗，大家对 DC 越来越没有兴趣——尤其是软件商——那才是最无奈的事情。

一 句 话 新 闻

★ Interactive Digital Software Association (IDSA)最近的调查表明,美国人最喜爱的娱乐项目是电视、电脑游戏。回答最喜欢游戏的人占被调查的 1600 多人中的 34%,这是游戏连续两年成为美国人最喜爱的娱乐。第二位是电视,占 18%;第三位是电影,占 16%;上网与读书分别占第四和第五位。

★ 5月19日在全美公映的"星球大战:第一部 幽灵的威胁"再度引起玩具业的热潮,游戏业也不甘其后,纷纷推出以该片为主题的游戏,其中甚至有赛车游戏。另外,Lucas Arts 正在以该片开发一款 PC 与 PS 用的动作 AVG 游戏。

★ SCE 公司最近宣布退出一项由 NAMCO、POLYGON PICTURES 和 SCE 三家公司预定投资 60 亿日元(约合人民币 4.08 亿元),联合制作的被称为"DREAM PICTURES"的 CG 电影。SCE 将手中的股份全部转让给 NAMCO,该片将由另外的两家公司继续完成。不知识什么原因使 SCE 推出了合作,有消息说,在合作过程中 SCE 与 NAMCO 在 CG 制作的理念上发生了分歧,导致了分手。

★ 美国一家网络公司最近在网上对 3000 名网民进行"电视游戏的暴力"的调查,超过半数的人承认自己经常玩有暴力成分很强的游戏。68% 的人认为"现在游戏中描写的暴力在容许的范围内";73% 的人认为"游戏中的暴力不会对现实行动产生影响";5% 的人认为"游戏中的暴力会对现实行动产生影响"。回答者中 3/4 为男性,13~17 岁占 39%,25 岁以上占 36%。

★ 7月初,GAME ARTS 的宫路武在接受日刊记者采访时透露了部分 DC 版"格兰蒂亚 2"的开发情况,据称新作的通关时间将比 SS 版"格兰蒂亚"要短,游戏面向的玩家年龄层将会有所提高。

★ 为了进一步拓展欧美市场,SEGA 街机滑板游戏"TOP SKATER"的续作正在制作中,对应基板为 NAOMI,预计 2000 年上市。

★ 据未经证实的消息称,CAPCOM 的动作游戏"POWER STONE 2"将使用与 PS2 的互换基板制作,支持 4 人对战。

★ 曾在超任上大受好评的 RPG 游戏"超时空之钥"的续作已被 SQUARE 正式命名为"Chrono Cross",预计今年冬天在 PS 上登场,对应振动手柄和 PDA。据称,今作的开发工作将不会再有堀井雄二及鸟山明的参与,角色设定改由结城信辉先生担当。其试玩版附带在 7 月 15 日发售的"圣剑传说·玛娜传奇"中。

★ 近日,SQUARE EA 与丰田公司合作,开始了别出心裁的有奖预约活动。也就是说,凡是预定 8 月 31 日发售的英文版"FF8"的玩家都有可能获得一辆丰田轿车。

★ 继"封神演义"后,又一部我国古典名著"西游记"将由 KOEI 搬上游戏舞台。该作类型为 S·RPG,对应 PS 主机,预计今秋发卖。

★ 随着越来越多的 DC 游戏对应网络功能,由开发商举办的相关活动也随之增加。玩家只需携带存有自己进度的记忆卡前往特定的专卖店即可与其他玩家进行对战。

★ 目前,BANPRESTO 正在为 N64 开发新作"超级机器人大战",据称该作系统将有较大的革新。此外,一款对应彩色 GB 的卡牌游戏"Super Robot Card Game"也由 BANPRESTO 正在制作。

★ 据未经证实的消息称,"生物危机 3"的发售日已被确定为今年 9 月 30 日,这将是该系列在 PS 上的最后一作。

PLAY STATION

中 文 名 称	外 文 名 称	厂 商	类 型	其 它	预 售 日
桂冠给你 4	荣冠は君に 4	ARTDINK	SLG	5800 日元	8月5日
动画故事游戏①卡片使者樱	アニメチック ストーリーゲーム①カードキャプターさくら	アリカ	ETC	6300、PDA	8月5日
译名无法确定	マーメノイド	XING	RPG	5800 日元	8月5日
装甲机动队 L.A.P.D.	装甲机动队 L.A.P.D.	EA SQUARE	ACT	5800 日元	8月5日
洛克人	ロックマン(ROCKMAN)	CAPCOM	ACT	2800、PDA	8月5日
金田一少年的事件簿 3~青龙传说杀人事件	金田一少年の事件簿 3~青龙传说杀人事件	讲谈社	AVG	5800 日元	8月5日
扫黑战士	syphon filter(サイフォン フィルター)	SPIKE	A·AVG	5800 日元	8月5日
MDK	MDK	SCEI	ACT	5800、振动手柄	8月5日
侦探神宫寺三郎·早期作品精选	探侦神宫寺三郎 Early Collection	DATA EAST	AVG	4200 日元	8月5日
做民航飞行员吧	目指せエアラインパイロット	TWILIGHT EXPRESS	SLG	6800 日元	8月5日
爱的季节 – 记忆的片断 –	Lの季节 – A piece of memories –	TONKIN HOUSE	AVG	6500 日元	8月5日
爱的季节 – 记忆的片断 – 初回限定版	Lの季节 – A piece of memories – 初回限定版	TONKIN HOUSE	AVG	6500 日元	8月5日
机械帝国	Cybernetic EMPIRE	日本 TELENET/WOLF TEAM	A·AVG	5800 日元	8月5日
SD 高达·G 世纪 ZERO	SD GUNDAM·G GERNERATION – ZERO	BANDAI	SLG	6800 日元	8月5日
玛莉亚 2~怀孕告知之谜~	マリア 2~受胎告知の谜~	BREAK	AVG	6800 日元	8月5日
回声之夜 #2·睡眠的支配者	ECHO NIGHT #2·眠りの支配者	FROM SOFTWARE	AVG	5800 日元	8月5日
真实系机器人战线	リアルロボット战线	BANPRESTO	S·RPG	6800 日元	8月12日
袖珍调音师	ポケットチューナー	RIVERHILL SOFT	ETC	2800、PDA	8月12日
太阁立志传 Ⅲ	太阁立志传 Ⅲ	KOEI	S·RPG	6800 日元	8月19日
鬼混力量·可爱的邪恶	スペクトラルフォースー·爱しき邪恶	IDEA FACTORY	SLG	5800 日元	8月26日
译名无法确定	ガレリアンズ	ASCII	A·AVG		8月26日
东京行星	东京惑星プラネトキオ	ASMIK ACE	AVG	5800 日元	8月26日
超级钓巴斯鱼	スーパーバスフィッシング	KING RECORD	SPG	5800 日元	8月26日
你的微笑在我心中	あいたくて…your smiles in my heart	KONAMI	SLG	6800 日元	8月26日
劲舞革新版·二度混合	Dance Dance Revolution 2nd ReMIX	KONAMI	SLG	振动、专用手柄	8月26日
超低价 1500 系列·译名无法确定	Superlite 1500 シリーズ アングルモア	SUCCESS	TAB	1500 日元	8月26日
超低价 1500 系列·	Superlite 1500 シリーズ パンゲア	SUCCESS	RPG	1500 日元	8月26日
超低价 1500 系列·反棋	Superlite 1500 シリーズ リバーシ?	SUCCESS	TAB	1500 日元	8月26日
作家系列 何时,重复的未来 小百合篇	ヴェクトライダーズシリーズ いつか,重なりあう未来(あした)へ サユリ篇	SME	SLG	5800 日元	8月26日
作家系列 何时,重复的未来 次郎篇	ヴェクトライダーズシリーズ いつか,重なりあう未来(あした)へ シロウ篇	SME	SLG	5800 日元	8月26日
拳头的贵族	Lord of Fist	MEDIA WORKS	AVG	5800 日元	8月26日
胜利海报 4	WINNING POST 4	KOEI	SLG	6800 日元	8月28日
Q 版赛车 漂亮!	チョロQ ワンダフォー!	TAKARA	RAC	5800 日元	8月上旬
世界旅游向导~世界梦纪行~	ワールドツアーコンダクター~世界梦纪行	T·Y·O ENTERTAINMENT	AVG	5800 日元	8月末
我的帆船~加油,日本挑战号	俺のヨット~がんばれニッポンチャレンジ	TOMY	SLG	5800 日元	8月末
小爱人·她真勇敢	Little Lovers·SHE SO GAME	NTT 出版/日经映像	SLG	6800 日元	8月
名车列传伟大的七十年代(复刻版)	名车列传 Greatest 70's(复刻版)	EPOCH 社	RAC	2800 日元	8月
SD 飞龙之拳~第一部 奥义之书	SD 飞龙の拳~エピソード 1 奥义の书	CULTURE BRAIN	ACT	3800 日元	8月
译名无法确定	パネキット	SCEI	ETC	5800、振动、摇杆	8月
斗神传 昂	斗神传 昂	TAKARA	ETC	5800 日元	8月
柏青嫂帝王 2(暂定名)	パチスロ帝王 2~花月·ツーペアー~(假题)	MEDIA ENTERTAINMENT	SLG	5800 日元	8月
迷途羔羊~坡与玛莉的大冒险	ストレイシープ~ポーとメリーの大冒险	ROBOT	AVG	5800 日元	8月
十字侦探物语	クロス探侦物语	WORKJAM	AVG	3CD、6800	8月

★ 与"生物危机 3"发售日确定同期而至的消息是,"GT2"的上市日期同样被定在了 9 月 30 日。据称新作将继续对应振动手柄上的模拟摇杆,并且新增了天气变化设定。

★ 为了尽可能多的增加收益,以弥补街机方面的亏损,CAPCOM 将从今年开始不再委托 SCE 为其发售软件。据业内人士分析,促成 CAPCOM 作出此项决定的一个重要原因是,今年秋冬季将有"生物危机 3"等热门软件推出,因此 CAPCOM 几乎不必为库存问题而伤脑筋。

★ 除"Chrono Cross"、"DEWPRESIM"、"前线任务 3"外,PS 版"圣剑"中包含的另一款演示版已被确定为 "Vagrant Story"。这是一款包含 AVG 要素的 A · RPG,由"皇家骑士团 2"和"FFT"的主创松野泰担任总监制,吉田明彦担任角色设定。游戏中的背景与人物全部由 POLYGON 绘制。据业内人士分析,这可能是一款 PS2 发售前的实验性作品。新作预定今冬发售。

★ 有未经证实的消息称,一再延期的 N64 外设 64DD 将以 10000 日元至 12000 日元的低价位出售。不过同时也有消息透露,"MOTHER 3"等 3 款原定对应 64DD 的软件也会发售卡带版。

★ 为了令现状低迷的 NGP 尽快走出低谷,SNK 发售纪念阪神球队的限定版彩色 NGP。

★ 被喻为最强足球游戏的"胜利十一人"系列的最新作"胜利十一人 4"预计于 9 月 9 日登场 PS。据称新作主要对球队及球员的数值进行了相应的调整,可供玩家选择的球队增加为 53 支,并且对应振动手柄上的模拟摇杆。

★ KONAMI 的著名钓鱼游戏"EXCITING BASS 2"将于 9 月 30 日发售 PS 版,其中会追加二人游戏等创模式,玩腻了繁琐系统的玩家不妨改换口味试试这款钓鱼游戏。

★ 掌机 WS 的第一款音乐小说游戏将在 8 月 5 日发售。从公布的画面看,本作可以说最大限度的发挥了 WS 的画面表现能力,效果相当令人满意。

★ SEGA 的招牌足球游戏"Virtua Striker 2 Version 2000"将于今年夏天登场。今作除增加新的球队及阵型外,球员的 AI 也将有所提高,目前该作的开发度已达到 90%。

★ DC 的招牌游戏"世嘉拉力 2"将推出 WINDOWS 版,据称将增加心得效果和赛车,目前尚不知更详细的消息。

★ 以精美的动画和画面而受欢迎的 RPG"露娜"系列,将会推出 WINDOWS 版的数据碟,其中收录了大量的画集和迷你游戏。

★ 7 月初,原 EA 公司的四名美工集体辞职,并与另一名 EA 的毕业生共同成立了一家新公司,名为 Ballistic Pixel Lab。辞职的四名美工曾经参与制作了 EA SPORTS 的多个系列体育游戏。新公司的业务包括 3D 模块、电脑动画、2D 画面、SFX、电影制作、VIDEO 编辑、商标设计、剧本支持、网页设计等。这已经不是从 EA 辞职的员工第一次设立新公司,四月份已经有一名 EA 的音乐师开了先例。

★ CAPCOM 将把以前在 FC 主机上推出的"洛克人"系列的六部游戏全部移植到 PS 上,并且全部都以 2800 日元(约合人民币 200 元)的低价格发售、对应 PDA、附带 PS 版的新模式。

★ 8 月 1 日,由首都在线(www.263.net)与其它几个单位联合主办的"星际争霸之母巢之战"网络对战比赛将在北京举办。

以上一句话新闻为 PERFECT 友情提供,特此致谢!

八月新作新品预定发售情况表

	中文名称	外文名称	机种	厂商	类型	其它	预售日
其它	街头霸王 ZERO 3	ストリートファイター ZERO 3	SS	CAPCOM	FTG	5800、4M RAM	8月5日
	街头霸王 ZERO 3(4M RAM 同捆版)	ストリートファイター ZERO 3(4M RAM 同捆版)	SS	CAPCOM	FTG	5800、4M RAM	8月5日
	新日本职业摔角 · 斗魂烈传 3	新日本プロレスリング · 斗魂烈传 3	SS	TOMY	3D-FTG	6800日元	8月5日
	创造职业棒球队!	プロ野球チームをつくろう!	DC	SEGA	SLG	5800、键盘	8月5日
	灵魂能力	SOUL CALIBUR	DC	NAMCO	3D-FTG	5800、振动	8月5日
	向北。照片回忆	北へ。Photo Memories	DC	HUDSON	ETC	3800日元	8月5日
	酷滑板 BURRN	COLL BOARDERS BURRN	DC	WEB SYSTEM	SPG	5800、VM、振动	8月26日
	机动战舰抚子 · 抚子任务	机动战舰ナデシコ · NADESICO THE MISSION	DC	角川书店/ESP	S · AVG	6800日元	8月26日
	机动战士高达外传 · 殖民地的陷落…	机动战士ガンダム外传 コロニーの落ちた地で…	DC	BANDAI	STG	6800日元	8月26日
	新格斗术 飞龙之拳列传	新格斗术 飞龙の拳列传	DC	CULTURE BRAIN	FTG	5800日元	8月
	娱乐高尔夫	エンターテイメント GOLF	DC	BOOTM UP	SPG		8月
	大相扑(暂定名)	大相扑(假名)	DC	BOOTM UP	SPG		8月
	译名无法确定	HYBRID HEAVEN	N64	KONAMI	不明	卡带、7800	8月5日
	国际拉力锦标赛 64(暂定名)	INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP 64(假题)	N64	IMAGINEER	RAC	卡带、6800	8月6日
	影之盖特 64	シャドウゲイト 64	N64	KEMCO	不明	卡带、6980	8月13日
	别样人生、别样的梦 GB	アザーライフ アザードリーム GB	GB	KONAMI	不明	卡带、4300	8月5日
	噗哟噗哟外传 · 噗哟战争篇	ぷよぷよ外传 · ぷよウォーズ	GB	COMPILE	PUZ	卡带、3980	8月6日
	牧场物语 2 GB	牧场物语 2 GB	GB	PACK IN SOFT	SLG	卡带、3980	8月6日
	影之盖特归来	シャドウゲイトリターン	GB	KEMCO	不明	卡带、3980	8月13日
	十五子游戏	バックギャモン(BACKGAMMON)	GB	ALTRON	TAB	西洋双六	8月上旬
	Get 虫俱乐部 大家的昆虫大图鉴	Get 虫俱乐部 みんなの昆虫大图鉴	GB	JALECO	不明	卡带、4400	8月
	袖珍家庭 GB 2	POCKET FAMILY GB 2	GB	HUDSON	不明	卡带、3980	8月
	J 联盟 · 兴奋舞台 GB	J リーグ · エキサイトステージ GB	GB	EPOCH 社	不明	卡带、3980	8月
	超级中国斗士 DX	スーパーチャニーズファイター DX	GB	CULTURE BRAIN	ACT	卡带、3900	8月
	白江七段的围棋入门	白江七段の围棋入门	GB	CULTURE BRAIN	TAB	卡带、3200	8月
	飞龙之拳传说 GB · SD 版	飞龙の拳传说 GB · SD バージョン	GB	CULTURE BRAIN	FTG	卡带、3200	8月
	传统将棋 圣	本格将棋 圣	GB	CULTURE BRAIN	TAB	卡带、3200	8月
	马里奥高尔夫 GB	マリオゴルフ GB	GB	NINTENDO	SPG	卡带	8月
	舞会男孩儿(舞会信件)(暂定名)	パーティーメール(假题)(PARTY MAIL、PARTY MALE)	NGP	ADK	不明	无线通信	8月
	小精灵(暂定名)	PACKMAN(假题)	NGP	SNK	ACT	卡带	8月
	潜水警报 · 燃烧篇	DIVE ALERT · バーン篇	NGP	サクノス	SLG	3800、无线通信	8月
	潜水警报 · 雷贝卡导航系统篇	DIVE ALERT · レベッカ篇	NGP	サクノス	SLG	3800、无线通信	8月
	新巴克拉牌	ネオ バカラ	NGP	ダイナ	TAB	卡带、赌牌、无线通信	8月
	新 21	ネオ 21(NEO 21)	NGP	ダイナ	BOG	卡带、扑克、无线通信	8月
	暴力团(限定版)	TERRORS(テラーズ)(限定版)	WS	BANDAI	不明	卡带、3980	8月5日
	暴力团	TERRORS(テラーズ)	WS	BANDAI	不明	卡带、2980	8月5日
	名侦探柯南 · 魔术师的挑战书!	名侦探コナン · 魔术师の挑战状!	WS	BANDAI	不明	卡带、3600	8月5日
	袖珍战士	ポケットファイター	WS	BANDAI	FTG	卡带、3800	8月12日
	机动战士高达 MSVS	MobileSuit GUNDAM MSVS	WS	BANDAI	不明	卡带、3800	8月26日
	踢足球吧! 挑战世界	サッカーやろう! Challenge The World	WS	COCONUTS JAPAN	不明	卡带、3800	8月

注:以上软件发售预告表内的游戏均为日版发售时间,表格的最终统计时间为 7 月 8 日。表中游戏的发售日有变动的可能性。



实况世界足球·胜利十一人3

——法国世界杯98最终版

~"FINAL版"的攻防精解~

"胜利十一人"系列的确是现在家用机上最好的足球游戏，而且玩此游戏的朋友也颇多，但是相关文章却始终没能在杂志上露面，为此笔者潜心撰写了这篇"FINAL版"精解赠于众位同好。

PS	厂商:KONAMI	类型:SPG
	发售日:99.1	

过人、传球、射门，滴水不漏的攻防战术披露

和前作的比较

看到不少朋友还在玩老的"世杯版"，问其为何不玩"FINAL版"，答曰这两个版本不是一样的吗?笔者摇头，遂写此文。下文将首先介绍一些两个版本之间的区别。

其实，"FINAL版"的系统发生了很大的变化，除去了前作的很多投机取巧现象，更好的模拟了足球场上的情况。下面例举如下：

1. 对高球反弹力增加，球能弹得更高。

2. 对队员带球的控制要求更高，也就是晃动更困难了。(我在前一版中，可以利用控球能力一般的队员从中场过人，过完门将后射空门，而新版我就做不到了。)

3. 前场任意球难进多了。

4. 当底线传中或发角球时，电脑不会帮你自动选位头球攻门了，大大增加了头球进球的难度(哈哈，找到规律后，会发现和以前一样简单的)

5. 射门容易打偏或打飞，尤其在你大力射门的时候，但小角度打门的成功率提高，有远射建功机会了。

6. 电脑的AI有相当的提高，不会象以前一样傻傻的只会在你后面扯你的球衣。

7. 前一版经常见的镜头:发角球或底线传中时，后卫把必进之球挡出，这里就不多见了。

8. 守门员不再轻易地出击，晃过门将难度大增。

还有很多细小的方面，我也不一一例举了。

操作说明

其实普通的操作我不说大家也知道，不费口舌了，现在讲将一些不为人知的操作吧。

1. 嘿嘿，见过守门员冲出禁区救球吗?简单，当对方推进到己方半场时，按住△键就可以了。这招对电脑的单刀球有奇效，和人打么，小心他晃过你的守门员哦!

2. 见过吊门吗，按住L1键再按射门键，吊过守门员，哈哈，四两拨千斤。噫，球速太慢，被赶上来的后卫一脚破坏，见鬼……

3. 想试试电脑经常用的ONE……TWO……(解说员是这么说的)二过一吗，同样按住L1键按短传键。熟练后效果很好。

4. 罚任意球、射门或长传时，确定力度后，马上按住×键则能打出弧线球，基本都是内旋球的(卡洛斯是外旋球)。同样，禁区前的任意球，发球的时候按住"下"键是轻吊。在禁区前沿的任意球一定要用这种方法挑过人墙。若按住"上"键则是加大力量射门，可不能对着人墙射啊。

5. 罚角球时，按"下"键发出是低平球，按"上"反之。

6. 到底线附近沉底传中时，按一下○是高空球，快速按两下○是半高球，球速快；按三下○是低平球。看你中间插上的队员有没有运气上来抡一脚了。

操作要领

1. 勿轻易用加速，尤其在中路，这是大忌，除非前边一片广阔。一加速就控不住球，对方很容易断走。

2. 短传要到位，尽量少用长距离短传或中前场的中距离横传，这样多半会被对手断走。看准时机再PASS。

3. 短传时不要老一脚出球，尤其在前场，三下五除二把球传到前锋脚下，进攻速度是快了，但这很难构成致命的攻击。让中场队员多拿拿球，控制一下，打得开一些、活一些为好。

4. 后卫别粘球，万一被对手抢断就悬了。

5. 还是老话，抢球时切勿总按住×键图省事，否则电脑会轻易把你过掉(对我也一样)，有时多用用铲球会很奏效。

6."胜利十一人"中的铲球可不同于"FIFA"中的乱铲一气就能得手。如果你一直疯狂按铲球键，很可能根本就碰不到对手。一铲不中，就等于给人家铺平了道路，而且球场很大，叫人来补位也不容易。总之，看准时机再下脚吧。

7. 如果你的大局感不好，那就少用长传进攻，别总想趁对方失误捞便宜。顶球谁不会呢?

8. 本作中属射门的学问最大。一般来说，禁区内的射门力度不要超过一半，也就是轻轻地点一下。在禁区外也不要用全力，一般来说30米(真实足球场上的距离)以内用3/4的力度就可以了。如果你总爱按全力，别说要打飞，自己队员的调整时间也会加倍，往往会被对方封住角度或抢断。

9. 防守时切记不要一个人追到底。一名队员被晃过，就下意识地按一下L1键换人吧。

阵型的重要性

谁都知道阵型在实战中的重要性。不过笔者从前在玩足球游戏时从不排阵型，原来什么样就什么样，管它呢，就算变一下，具体

作用也不明显，何苦去费力气呢？

不过这款最新的胜利足球让我的看法改变很大。两个阵型玩起来就是两种感觉，这时可不能象以前那么懒了，排阵型上得颇费一番功夫，对那些弱队尤其是如此。用这个阵型打某个队也许很吃力，那么分析一下对手的阵型，安排个相克的阵型，再打打看，怎么这么不堪一击啊。

什么队员打什么位置好，在胜利足球中是很关键的。电脑的默认阵型往往都有很多毛病（将能力高的队员放在冷板凳上）。所以，在游戏开始后一定不要忘了将主力队员换上场。

所有玩过本作的玩家，都知道"深红色"的大头是最佳状态；"粉红色"次之；"黄色"是一般状态；"蓝色"表示状态差；"灰色"则是完全不在状态！很直观的，谁看了都懂。

我想在这里说明的是"队员能力比状态更重要"。只有在能力值差不多的时候再比状态。但守门员例外，状态好的守门员与状态差的守门员区别很大。此外，前锋对状态的要求也相对较高，至于其他位置的队员，还是优先考虑能力值吧。

以下是队员的能力说明（自上而下按游戏中排列）：

stamina：体力、体质。决定队员长途奔跑的能力及拼抢凶狠度。

speed：速度，就不用多说了吧。

kick：踢球时的力量，尤其是射门（包括准确程度）。

pass：传球的准确性。

curve：定位球、射门时的弧度，罚定位球时需主要参考的数值。

jump：争头球的必要条件（守门员就是扑救的弹跳力）。

此外，还有一些隐藏的能力：如罗纳尔多带球跑动速度快；卡洛斯罚球时的特写；奥尔特加、哈吉、齐达内等队员控球能力强；贝隆的抢截成功率很高；贝隆、哈吉等一些人把射门力度按到头时球也不太会打飞……这些都需要大家自己去体会了。

下面介绍一些有代表性的队员：

stamina 为 9：意大利的 14 号迪利维奥。最差的是瓦尔德拉马，体力只有 5。

speed 为 9：巴西的罗纳尔多、尼日利亚的阿莫卡奇、克罗地亚的贾尔尼及明星队中卡洛斯。

kick 为 9：这样的队员比较多，象巴蒂、博格坎普、斯托伊奇科夫、米哈伊洛维奇、齐拉维特。

pass 为 9：也很多，齐达内、罗纳德·德波尔等等。

curve 为 9：拥有这种水准的队员很少，我只见过卡洛斯和斯托伊奇科夫。

jump 为 9：沙特队的守门员代亚耶亚，还有哥伦比亚队的阿斯普里拉以及巴拉圭的齐拉维特。

什么样的队员排在什么位置都是很有讲究的。

中后卫：体质要好，抢球时就占了优势。弹跳要好，要有防高空球的能力，所以理想数值应该是 7.7.5.4.4.7.（能力值自上而下排列）。

边后卫：速度要快，体质要好——7.7.6.6.5.5。

后腰：防守的关键部分，重体质，速度可稍慢——8.6.6.6.4.7。

左右前卫：速度要快，传球要准——6.7.7.7.6.5。

前腰：控球要好，有前腰的队伍进攻都由它来组织，所以一定要选择拿得住球的队员，速度也不能太慢——7.7.7.8.6.6。

前锋：射门要好，弹跳要好——6.8.8.6.6.7。

这些都很笼统，具体内容到各个阵型再说吧。

部署队员时要注意队员的左右脚，左脚队员排左边，右脚队员排右侧。左前锋有可能的话尽量用左脚队员，相对于右脚队员打门的准确性高一些。

此外，还要注意队员的身高。比如挪威队，个个都人高马大，打高空球是最适合不过了。一般来说，一个 jump 为 6 的大个子与一个 jump 为 7 的小个子争头球，有 80% 的可能是大个子抢到球。所以在中后卫、后腰的位置上应多派高个队员出场（由于排的时候没有身高显示，所以在游戏中要多注意队员的身高）。

而后卫线只有三种排法，分别是：LINE（平行站位）；SWEEPER（设拖后中卫）；LIBERT（自由人）。相比之下，自由人和拖后中卫的站位在实战中区别不大，但自由人跑位更灵活，跑位范围更广。

在 3 后卫时，建议设一个拖后保护的中卫，否则对方会用直插球轻松地撕开你的防线。3 后卫的弱点是边路防守实在太空了。4 后卫时，建议设平行站位。4 个后卫对一般的直插球可互相保护一下。若设另两种，由于边后卫经常插上助攻，当对方打反击时，两个中后卫都在中间，所以对方前锋可以轻易地从你的两肋一直加速带球到禁区附近，因此威胁很大，所以我不太提倡。在 4 个后卫平行站位的时候，若你有感觉，可多用用造越位战术，效果很好（万一被识破了就完啦）。5 个后卫时，呵呵，这么多后卫，人家 3 前锋都奈何不得。不过为了保险，设个拖后可令对手更加头痛。

球队篇

此版足球共包括 32 支世界杯队伍、3 支明星队、一支隐藏队伍。

其中最具杀伤力的当然是那 3 支明星队，速度快、意识好、射门准……我个人推崇的是世界明星队，因为有巴蒂、姆伯玛、卡洛斯和外星人罗纳尔多！还有神奇守门员齐拉维特，厉害！

一类球队

★巴西：杀手罗纳尔多相当了得。虽然他的速度 9、射门 8，但我感觉他的数值是：速度 10、kick 9.5！锋线最佳搭档里瓦尔多，炮弹输送者莱昂那多、卡洛斯，制高点有巴亚诺、桑帕约。

特点：传球准确快速，整体速度快。最重要的是有罗纳尔多，确实相当厉害！巴西队的技术太好了，从前锋到后卫个个能带球，打起来非常顺手，只是争头球的能力比较差。

★荷兰：强力前锋博格坎普（speed 8、kick 9）的射门异常精准。锋线搭档希多夫、克鲁依维特、范·霍依东克以及炮弹输送罗那德·德波尔（pass 9）都是不错的队员。制高点：斯塔姆、克鲁依维特、霍依东克、博格坎普。

特点：前锋能力突出，攻击力强且全面开花。进攻、抢截、防守速度都很快。冰马王子博格坎普的射门简直可以用恐怖来形容，千万不要让他在 40 米内射门！克鲁依维特的头球也十分了得，可以说怎么顶怎么有。后卫斯塔姆确实是一道坚固的屏障。美中不足的是两个前锋的控球能力都不是太好。

★意大利：强力前锋当属维埃里，虽然他的数值是 speed 8、kick 8，但是脚头硬朗，非常有准头。锋线搭档因扎吉或吉耶萨，中场组织者为皮埃罗、阿尔贝蒂尼、R·巴乔（pass 全部 8），制高点为内斯塔、D. 巴乔。

特点：后卫线防守意识出众，边后卫马尔蒂尼配合中场助攻很有威胁，维埃里也不愧为当今最昂贵的射手。因为巴乔没体质没速度，很容易被抢断，不如用皮埃罗。前锋推荐使用维、因两人。别看因扎吉的数值是 687657，但控球能力好，速度也很快。后防就不用说了，意大利的防守么……

★德国：如果没有了克林斯曼和比尔霍夫，以及安迪·穆勒的传球，德国队充其量也就是个二流球队（更正：后防线一流，防头球有一套），只是他们三个一同出现在前场，就很可怕了……

特点：德国队整体速度并不快，如果让穆勒起球传给铁头比尔霍夫就无敌了！德国队的头球简直可以用"不象话"来形容！两个前锋的头球根本防不住，以至别人禁止我选德国队和他打。哈斯勒好

好用用(667885),感觉比穆勒好用。

★南斯拉夫:最佳前锋组合米亚托维奇和一个身高 1.92、kick 8、speed 8 的大高个(名字忘了),或者与任意球专家米哈依洛维奇 kick 9 都很厉害,中场还有萨维切维奇等硬脚传球。由于队内身高 1.90 米以上的球员有四五个,所以尽量起高球好了。

特点:传统强队,进攻强于防守。南斯拉夫我用的不多,不过队中有速度 9 的,好好利用吧。

★尼日利亚:数值上最强前锋阿莫卡奇 speed 9、kick 9 和竹竿卡努的前锋组合无论地面进攻或头球都是一流水准。

特点:全队速度很快,只是后卫线防守跑位意识较差,容易被拉开空档,明显的攻强守弱。尼日利亚的头球并不是很好,但其速度是最快的,不虚此名。另外,我喜欢用卡努做中后卫,那么高的个子,怎么顶怎么有,控球也说的过去。

★阿根廷:强力前锋巴蒂斯图塔(kick 9)和克雷斯波的组合很有杀伤力,奥尔特加的晃动很具隐蔽性,传球很准确。

特点:类似巴西队,传球准确快速,只是都是小矮个,如果遇到头球进攻出色的队伍就不妙了。

这是我玩的最多的一个队,不过左路还是喜欢用洛佩斯,一则他是左撇子,二则其速度快。巴蒂我就不说了,有速度,有身高,有射门 9,完美……奥特加控球极好,贝隆是抢球最好的队员,别的人抢不了的球他却能抢掉,而且有体质有身高(别看弹跳只有 6),控球也好,难找的好队员。不过后卫、后腰普遍矮小,只好把克雷斯波用来当中后卫。

★法国:前锋太臭,亨利和特雷泽盖的射门技术简直不象 8!反之,齐达内就太厉害了,别看他数值不高,头顶脚传样样出色。制高点为杜加里、布兰科、德塞利。

特点:防守能力强,卡位意识出众。两个边后卫图拉姆、利萨拉素速度快,防头球的能力好。但是前锋太臭。

★英国:欧文意识好、速度快,但个头矮。希勒头球准,但速度稍慢。贝克汉姆的任意球、传球都很出色。制高点是亚当斯、安德顿。

特点:传统强队,进攻防守都不差。欧文的控球很好,用起来和罗纳尔多的感觉一样,有速度有脚法,非常顺手。注意斯科尔斯,很厉害的一个哦,感觉比贝克汉姆好用。

★克罗地亚:有世界杯金左脚的苏克和速度 9 的雅尔尼搭档令人心寒胆颤。

特点:球队脚法出众,几乎谁都可以拿来做前锋,速度快、有身高,确实是世界足坛的后起之秀。

进攻、进攻、再进攻

进攻是最好的防守,此话在胜利足球中得到了充分的体现。最使人振奋的进攻是一波又一波的不间断的进攻。当己方队员全部压上,将对方压缩在半场,球进攻时球丢了,对方开出来,被我方后腰截下,再重新组织,中路不行边路打,边路受阻传中路,总之围着对方的大门狂轰烂炸。当你这样完全控制住比赛的节奏,发起一波波不停息的进攻时,确实有一种横扫千军的感觉。

进攻的打法多种多样,不过我发现很多菜鸟只知道加速带球往里冲,其实这是最愚蠢的方法。在玩 HARD 难度的时候,电脑决不会让你如此轻松得手。好吧,下面让我们一步一步来解决进攻中的问题。

进攻的最终都是由射门来完成的。经常看见有人面对空门还会打飞,这就是射门技术未过关。因此,练好射门是最重要的环节。首先进入练习模式,让队员拿球。轻轻点击射门,记住,只要力度条 1 厘米长就行了!在熟练后就可以开始实战练习了。

射门其实就是对心理素质的考验,不会在紧张的时候,一按射门就把力度条按到头。再要的注意的一点是,在实战中守门员扑地滚球比扑半高球的成功率低。因此,在禁区里和守门员一对一时推荐踢地滚球。这也是我上文要求朋友们练好基本射门的原因。

在禁区线前射门,对于 KICK 较好的队员来说,一般只要一半多一点的蓄力槽就行了,尽量不要超过 3/4。在禁区中射门,包括小角度打门,一般是能多短就多短,再长也不能超过一半。在 30 米开外的射门,只有让 KICK 8 以上的队员来完成才可能奏效。不过前提是前方空阔,再带下去防守队员就到位了,打一脚碰碰运气。这样的射门力量要大,但是最好也不要按到底。我用 KICK 8 的队员经常在这一带进球,不进球的话也可以打个门柱威慑一下对手。

射门时一定要记住让对队员面朝球门,这样调整小且射门有力量,能压得住球,即使打飞也不会太离谱。如果你是背对着球门或侧对门射门,那么射门不但软弱无力,而且需要较长时间调整,容易被对手抢断。如果是与球门成 90 度的时候射,一般很容易射高或射偏。在小角度的时候要面对着球门射,进球的几率会大一些。

1. 头球攻门:初玩这款游戏,感觉与世界杯 98 版的最大区别在于头球攻门中电脑不会帮你自动选位了,一切要你自己去做。开始时笔者心中不免有些怅然,不过经过一个月的洗礼,发现这很好,很能区别高手与菜鸟,哈哈……

边路传中时的 3 种球没忘记吧。最好能下底再传,离守门员近的话也能令其措手不及。一般说来,对身材高大的前锋(如博格坎普、挪威的 T · 弗勒)来说,第一种高空球是很适合的。当你下底传出高球后,按住射门键不放,然后卡位,一定要卡在对方后卫的前面,当然也不要按过头。对前锋不太高大的队伍来说,推荐用第二种方式,连按两下○键起个半高球,同时按住射门键,方向键按住来球的方向(如果球从下往上传,就按下键,反之则按上键)。虽然比较麻烦,多多练习就会有感觉的。

2. 中路进攻:要想在阵地进攻中从中路突破对方的防线是相当困难的。首先必须有良好的控球技术,其次是要有良好的传球意识(要能够看清传球的空档),避免无谓的失误。

而且要能够灵活运用适当的阵型(中路密集型),左右多多扯动,拉开对方的防守队员,伺机传出 throw 或直传球。比如,从后场出球,一般不先传中路(那只会招致对方球员向中路靠拢,容易被截球)。由边后卫直塞给边前卫,吸引了 1~2 名防守队员后传向中路。此时可带球向前,如果对方也密集中路则可考虑继续分球向另一边(转成边路进攻)。如继续带球向前则需考虑传切配合(与队友保持一定可传球配合的距离),切忌个人英雄主义(对方队员通常会前后夹击)。对方队型松散时用 one two 为好,对方队型密集或是逼抢凶狠时就要考虑拉开传 throw。

最重要的是,如果你的控球技术不够好,那就要依靠快速传球扯开空挡,因此你一定要对自己常用的阵型了如指掌!如果是在快速反击中实现中路突破的,那就好办多了(最好是打 3 前锋)。假设是三前锋,后场断球后立刻前传,千万不要拖泥带水导致最佳时机丧失。球到中场立刻传给前锋(最好是中间那个),如果是中间那个拿球(此时面对的只有 3 个、最多 4 个防守队员),不要快跑、带一下球,吸引对方一名队员前来防守,而后立刻传给剩下 2 名前锋中位置较好的那个,或跑、或晃反正最终目的是 shot!因此关键是要依仗前锋出色的个人能力和进攻的速度(3 前锋之所以有众多的拥护者,确实有其独到之处)

中路起头球进攻必须依靠个别意识出众且有一定高度的中锋或前锋来完成。前场一位传球准的队员有机会带球后(条件是对方由于为了防身后球而未上前紧逼你的持球队员),禁区前沿发现前锋在向前插冲,应立即用合适的小力度长传球过顶(如何传出这样

的好球？只有多练了！）。如果你的前锋意识够出色且球也传得恰到好处，前锋会先于防守队员起跳，甩头攻门（按□键时别忘了按方向，不然除非位置绝佳，要不多半会被守门员救险，特别是速度快的门将）。再者，如果中路实在没有空挡（譬如对方用532防守阵型），那就要考虑向两个边路扯动了……

3. 长传进攻：其实长传进攻类似快速反击，后场断球后立即起球，哪高往哪吊。（前面说的制高点的作用现在就体现出来了，且前场必须有接应队员，不然顶了也白顶，所以最好是吊中场）第二种方法说白了就是中场吊前锋，但是几乎每个队的后卫都有高大队员，所以收效是不会太大的。

4. 远射进攻：在实力相差不大的情况下，最有威胁的得分手段就是远射。因为最终目的是射门，所以一定要有"火枪手"，也就是脚头奇准的队员。一般远射的有效范围是在大禁区的前沿。远射前必须以传球、扯动诱使对方防守队员离开紧逼的对象。得球后切忌继续突入或左右晃动，其实关键就是令起脚队员正对球门射门，否则打不出力量。射门时应注意拉开角度，如果控制得当，脚法一般在7就基本没问题了。

如果是在距禁区前沿一二十米处射门，就要用号称3个火枪手的博格坎普、巴蒂斯图塔和斯托依奇科夫等一干人（要不就是劳德鲁普、米哈依洛维奇等中场选手，距离远的话kick要在8以上）。

5. 对于定位球的心得请特别注意：

传球点、射门点如何找？告诉你，以罚球队员的人头为基准线！怎么样？灵光吧！

角球与真实的足球一样，通常有2种处理方式：

A. 直接吊向禁区

B. 战术角球

如果想直接吊向禁区，且队中有身高达到1.90米的前锋，建议最佳落点是小禁区的前角（如果对方守门员的速度不快而你又很会抢落点的话，嘿嘿、有人要遭殃了！）。当然也可以用射门键加按方向开球，发出的球是快速且带旋转的，左右脚选手各有不同。己方队员如果成功抢点，球射向球门的速度也会更快！

战术角球的进攻方法就多了…… 开始先短传，一者：接应队员回跑一下然后回传（小心别越位），然后带球队员沿底线附近内切。最好是晃过一名防守队员后传中到禁区弧附近直接起脚（命中率大概有40~50%左右）。如果对方没有及时逼抢，不如再往前晃晃，一来可以想办法骗点球（看见对方贴身做动作时及时按射门或反向转身都可能骗到点球），二来也可以伺机传球，推射小角度也是很容易命中的。二者：接应队员带球斜向中路跑，吸引防守队员往外压，然后回磕给角旗附近的队员，起球，抢点，如果队内没有绝对制高点，用这个办法会比直接传中球更奏效（注意别越位）。三者：连续传球，大范围扯动后再找机会传前锋（用的人很少，不够实际）。

如果没有抢到第一落点，球被对方顶出（大好良机，角球中最容易进球的机会，要把握住），一定要力争抢到第二落点。得球后要看准位置连续传球（注意提前量，不要犹豫），由于对方全队往外压，所以后防队型就散开了。如果用2前锋时要注意先别直接喂球给前锋，或边或中先过渡，绝对会有空挡传给杀手的。当然，你的射门技术够好的话，会发现那里是百打百进的地方。用3前锋的话就太简单了（简直是公式），得球马上向前传，一个前锋拿球后别考虑，马上传向另一边，你会发现另外的那个前锋正在小禁区前沿候着，shot、goal！……

前场35米以内的任意球：

如果罚球点在禁区线前沿（白给，和点球没什么两样），找个脚头硬的射吧！因为球速快，即便守门员及时反应了，也是扑不到的，那么朝着没人墙的方向射吧。射门力度控制在2/3偏下为最佳。

20至26米的地方也是最佳的进球位置。首先找个弧度好的队员（至少为7），最好是控球最灵活的人，如奥尔特加，他们罚的任意球质量一般都很高。然后注意左边选左脚型队员，右边选右脚型队员，千万别忘了。而后稍微偏移光标（别太多了），罚的时候按住下，力量按到三分之二左右，可以让球在越过人墙后有一个向下的旋转，就是所说的落叶飘球。如果没被人墙挡住的话，那么恭喜你，90%就进了（10%门柱）。体验一下那种进球的感觉吧，是所有的进球中最爽的！

过了半场的任意球，直接按○键吊向禁区（方向按默认的），力度按发球点的远近而定。前面的高大前锋可以直接按住射门键，头球攻门。如果能发到点球点的话就是最好的落点，90%能进。

防守

阵地防守时切忌盯球不盯人，对方的持球队员固然是要紧逼抢劫，但当对方前锋向前插时决不能将紧贴防守的队员上前逼抢。此时要先卡死传球路线，再用中场回防的球员去逼抢。

一般来讲，球过中圈后就不要让后卫队员再硬往上扑了，看准对方最有威胁的传球方向（迅速将光标切换到那处），或盯紧接应对象（下策）或卡死传球路线，继而截球（上策）。看见对方火枪手得球切忌上前硬性抢劫，因为一旦被晃开就糟糕了，所以一定要紧紧贴着他跑，等待最佳时机截球或跑先卡断。对付快速反击时的防守比较困难，这时后卫和前锋人数差不多（主要指三前锋快速反击）。于是：

1. 防习惯快速反击打法的人，选的后卫速度要快。

2. 注意及时回跑，先对方一步跑到位置。

3. 反正最主要的是盯人而不是盯球。

由于进攻打法实在太多，因此防守要因人而宜才对。每个人都有自己一套进攻方式，熟悉了就有办法克制。所以练进攻的时候记得多练几套战术，不然一旦被看破，进攻线路被卡死就没辙了！

防守对方压上（特别是3前锋和多中场的压上）时，截球后一定要迅速出脚（快过中场），不然在自己后场被反断后打反击，通常会死得很难看！！

1. 防守时一定不要老按着×键图省事，如果这样对付擅长晃动过人的玩家的话，一定会象马拉多纳在世界杯上的表现一样——过完你所有的人，晃过守门员。别说不可能哦，对我来说已经是炉火纯青了，轻轻松松如法炮制十个球。

2. 看穿对手的传球路线（和他打几分钟就应该熟悉了），即使截不了，也要卡住对手的行进路线，不让其轻松地前进。

3. 一定别在后场带球玩，但也别总一脚出球，很容易被断的！

4. 多用用铲球，尽管有黄牌甚至红牌的危险，但这是心理战术，一旦铲中可打击对手心理。

5. 注意补位。因为总有被晃过的时候，所以要赶快按L1键，控制别的队员补位。

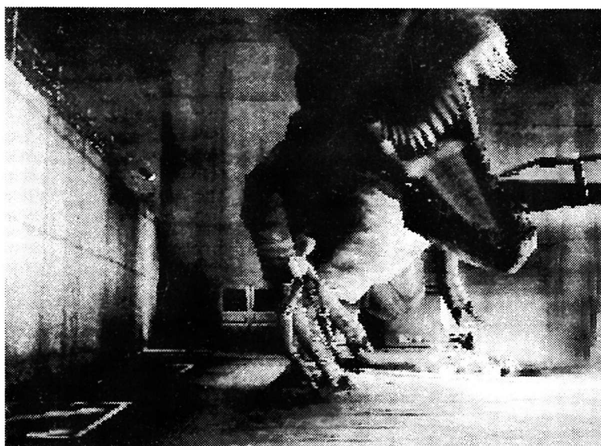
6. 防守时尽量用中场的队员，别轻易用后卫（即使你有5个后卫）。最好能实行前后夹击（80%抢到球），这样的防守可以不露出空挡给对手以throw的机会。

7. 发现对手有throw的意图（不是对手已经throw了，那就太晚了）赶紧控制相应区域的后卫往回跑，尽管不是100%有效，但总不至于让人家轻轻松松的突破吧。

8. 当对方突到40米线以内时，就要开始防对手的远射了。别轻易上去抢，同他保持一定距离，最好能贴身跟着他，如果此时对手远射，一定会轻松地将其破解。

9. 防头球的时候注意抢前点，和进攻时的要点一样。

文/likewater　　责编/PERFECT



恐龙危机

~情节难点与多重结局披露~

注 1:下文只涉及与情节相关的重要道具,至于其它道具的获取还需玩家自己的努力。

注 2:下文囊括游戏中的所有密码和难点,但是实际游戏中的流程顺序不一定与下文完全相符。

注 3:依照下文通关是无法达成最佳结局的,有关最佳结局的达成条件请读者参看本文最后部分。

PS	厂商:CAPCOM	类型:AVG
	发售日:99.7.1	其它:振动手柄对应

【资材库】

得到"予备电源の键"。

【1F 予备电源室】

依红、蓝、绿、白(左至右)的顺序排列部件,而后扳动右侧的开关,启动电源。

【制御室】

在研究室 1F 走廊由通风孔进入制御室。

【管理室】

得到"DDK 入力ディスク H"、"ショットガン"、"パネルキーⅡ"。此外,按动墙上的开关后调查里间的保险柜,输入密码 0375,取得"エントランスの键"。

【ロッカー】

得到"DDK 暗号ディスク H"。

【メインエントランス】

【メインエントラス广场】

在尸体旁得到"DDK 暗号ディスク N"。

【ラウンジ】

由大厅来到二楼,进入ラウンジ,在其中输入密码 7687 得到枪支组装部件"ハンドガンツール"。

【所长室】

利用"DDK 暗号ディスク H"、"DDK 入力ディスク H"输入密码 HEAD,进入所长室。在其中得到"パネルキーⅠ"和"DDK 入力ディスク N"。对着墙壁上的机关使用"パネルキーⅠ"(左侧)与"パネルキーⅡ"(右侧),输入密码 705037,取得"キーカ游戏ド・L"。(霸王龙出现后要用ショットガン还击)

【エレベータホール】

利用"DDK 暗号ディスク N"、"DDK 入力ディスク N"输入密码 NEWCOMER 进入其中。

【研修室】

得到"B1F 电源室のカギ"。

【施设里庭】

利用"B1F 电源室のカギ"到达 B1 的予备电源室。

【制御室】

【施设里庭】

【B1F 电源室】

首先找到"バッテリー・赤",把它安装在尽头的动力装置中,将其顺序调整为从红、蓝、绿、白(左向右),扳动右侧开关,启动电源。

【制御室】

出现情节分支,下文选择"リック的提案"继续游戏。

【1F の大型エレベータ】

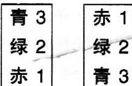
经"里庭前"到达"1F 大型エレベータ"。(出现翼龙)

【大型エレベータ制御室】

得到"DDK 暗号ディスク L"和"DDK 入力ディスク L"。

【エレベータ动力室】

得到"B1F クレーンカー"。依图示,按动 6 个控制台上的开关,接通天井的管道。



青 3	赤 1
绿 2	绿 2
赤 1	青 3

【大型エレベータ】

开启控制台的开关。

【大型エレベータ制御室】

【B1 搬出室】

【コンテナ室】

得到"B1F クレーンカー"。

【医务室】

得到"ID カード"。

【作战会议室】

得到"DDK 暗号ディスク E"、"指纹采集装置"。

【エレベータホール】

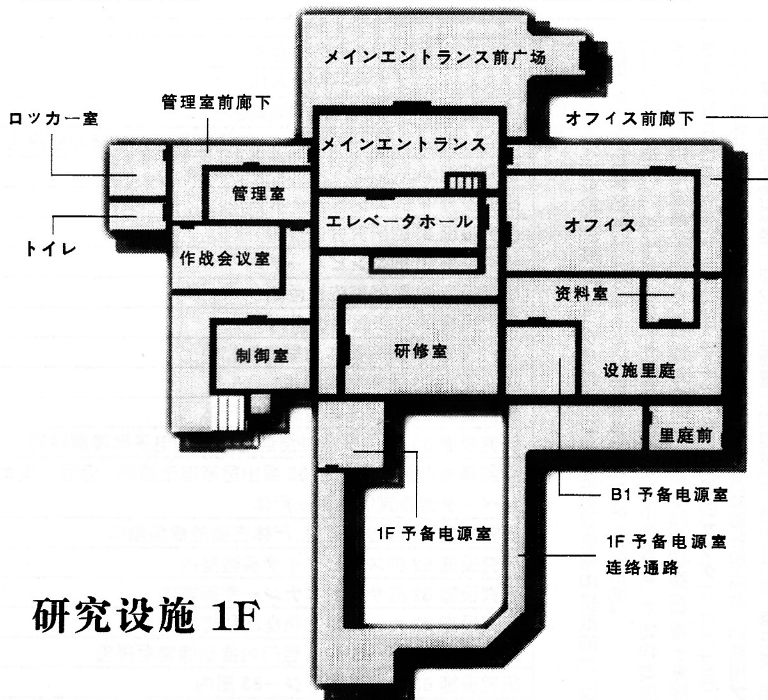
坐电梯下 B1 从研究员尸体上采集指纹。

【オフィス】

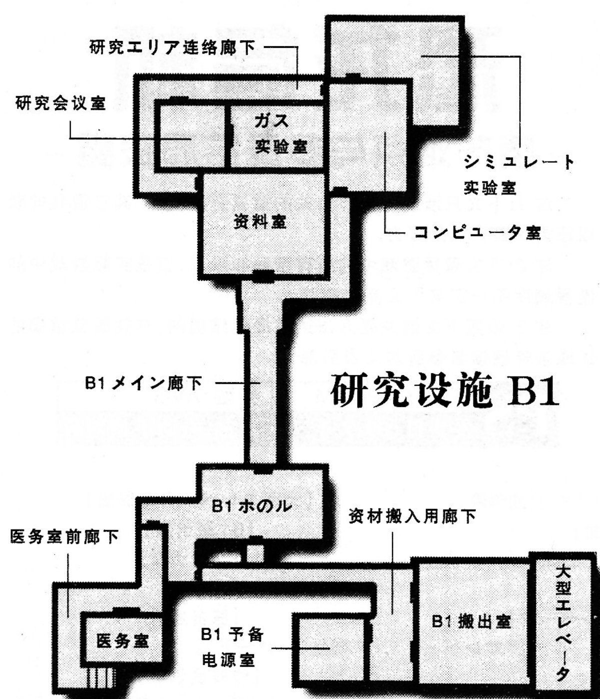
电脑前使用"ID カード",输入密码 46907,转化 ID 卡。

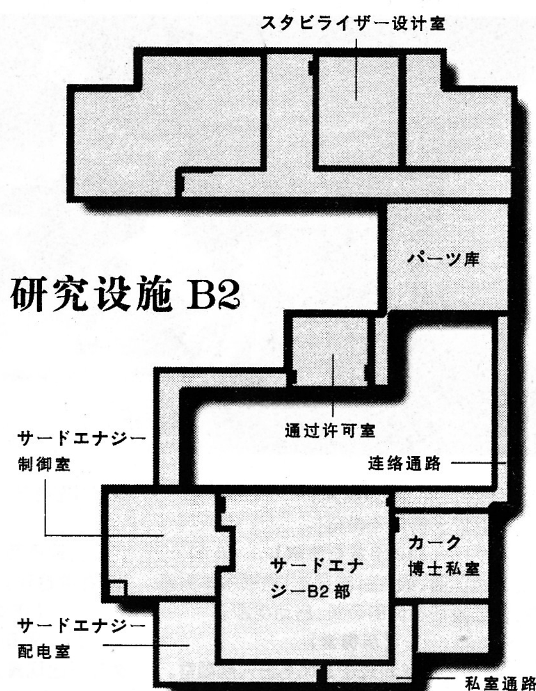
【エレベータホール】

乘电梯至 B1 ホール,利用"DDK 暗号ディスク L"、"DDK 入力ディスク L"输入密码 LABORATORY,进入 B1 メイン廊下。



研究设施 1F





【研究会议室】

得到“DDK **ディスク E**”。

【コンピュータ室】

红色工具箱内得到“**ドライバー**”、终端机前输入密码 5037。

【ガス室】

依照青、青、绿、赤的顺序按动开关，将毒气浓度降为 0，进入其中后得到“**B1F キーチップ**”。继续调查死亡的研究员取得“**小型のカギ**”，用它可开启 B1 医务室里间的急救箱，选择左边的急救箱能够得到苏生药，选择右边的急救箱能够得到增值素材。

【资料室】

返回 B1 的资料室，利用“**B1F キーチップ**”开启墙壁上的终端机，输入密码 3695，破解谜题后进行“**B1F キーチップ**”的改造。随后利用改装后的“**B1F キーチップ**”打开亮着标志灯的资料柜，得到“**キーカ游戏ド・R**”。此外，资料室内还可以找到改造部件“**ハンドガンのサイト**”。

【コンピュータ室】

得到“**キーカ游戏ド・L/R**”后返回**コンピュータ**室。在对着墙上的开关使用“**キーカ游戏ド・L/ R**”后呼叫同伴（必须两人同时进行）。与同伴同时刷卡，出现极秘实验室的入口，利用“DDK 暗号**ディスク E**”、“DDK 入力**ディスク E**”输入密码 ENERGY，进入其中。

【极秘实验室】

储物柜得到枪支改造部件“**ショットガンパーツ**”。

【コンピュータ室】

对着柜子特殊区域使用“**ドライバー**”，解开谜题后封锁解除。此后出现分支，下文选择“**リック的提案**”继续游戏。

【极秘实验室】

操作终端机，解开谜题（记住每次翻开的牌）后，由紧急升降机脱出。如果解谜失败就无法从紧急升降机脱出，转入强行突破的分支。

【B1 搬出室】

【1F 制御室】

利用“**ID カード**”进入电梯，抵达通信室。

【通信室】

在墙壁的匣子中得到“**アンテナ起动キー**”。

【アンテナ室】

在操作台上使用“**アンテナ起动キー**”。（离开途中遭遇霸王龙）

【エントランス前广场】

遭遇翼龙。

【格纳库】

取得枪支改造部件“**グレネードガン**”后，推动挡路的木箱抵达“**メインエントランス广场**”。

【ヘリポート】

与霸王龙周旋，待同伴开启电梯后，紧

紧急物品补给点是一种安装在墙壁上的道具柜，分为红、绿、黄三类，相同颜色的补给点可以相互连通。但在第一次使用某处的补给点时，必须用**プラグ**将其开启（不同的补给点需要 1至 3个数量不等的**プラグ**）。打开之后，SORT 项可以进行道具交换，ACCESS 项为同色补给点之间的切换（只限于曾经打开过的补给点）。由于最初打开补给点时都会发现不同数量、不同种类的道具，所以尽可能多的开启补给点将对玩家通关起到绝大的帮助。右表为笔者发现的藏匿**プラグ**的地点（不包括游戏结尾中获取的），以供玩家参考。

研究设施 1F 管理室内的棕色箱
研究设施 1F **エレベータホル**中
研究设施 1F 研修室前廊下南端的尸体
研究设施 B1 的预备电源室中，推动四扳手旁的储物柜得到
研究设施外大型**エレベータ**中的木箱
研究设施 1F 的**エレベータホール**内
研究设施 B1 的研究会议室内
研究设施 B1 的**コンピュータ**内
研究设施 B1 医务室的棕色箱
研究设施 1F 的作战会议室内
研究设施 B2 研究员休息室的储物柜上
研究设施 B3 休息所的尸体
研究设施 B3 的入岛者管理室的尸体
研究设施 B3，在剧情推进至连络通道的电子屏障解除后
当剧情推进至霸王龙在 B3 搬出室被电击昏后，返回大型**エレベータ**调查其中的某一尸体
研究设施 B2 通过许可室，尸体右侧的棕色箱中
研究设施 B2 的**スタビライザ**实验室内
研究设施 B2 的**サードエナジー**制御室内
研究设施 B2 **カーク**博士私室的私物推中
研究设施 B2 **パーツ**库 A 号门内推动储物柜得到
研究设施 B3 **サードエナジー**B3 部内

随其后进入研究设施的连络地下通道。

【资材室】

找到“搬出用**バスカード**”。

【B3搬出室】

因缺少“起动用**バッテリー・**白”而无法启动动力装置。

【B3预备电源室】

取得“起动用**バッテリー・**白”

【B3搬出室】

将“起动用**バッテリー・**白”交给同伴完成启动。

【B3制御室】

得到“B3**クレーンカードⅠ**”和“B3**クレーンカードⅡ**”。

【一般兵器库】

【运搬通路】

得到“搬出**エリアのカギ**”和“B3**クレーンカードⅢ**”。

【一般兵器库】

由铁梯至上层控制室，使用3个“B3**クレーンカード**”，而后控制机械臂令左右产生通路，从而到达死尸处，取得“DDK入力**ディスク**W”。

【B3搬出室】

利用““搬出**エリアのカギ**””进入搬出室连络通道。

【休憩所】

【中央阶段前通路】

上楼抵达研究设施B2的实验室**エリア**连络通路。

【实验室エリア连络通路】

由通风口进入实验室前通路。

【实验室前通路】

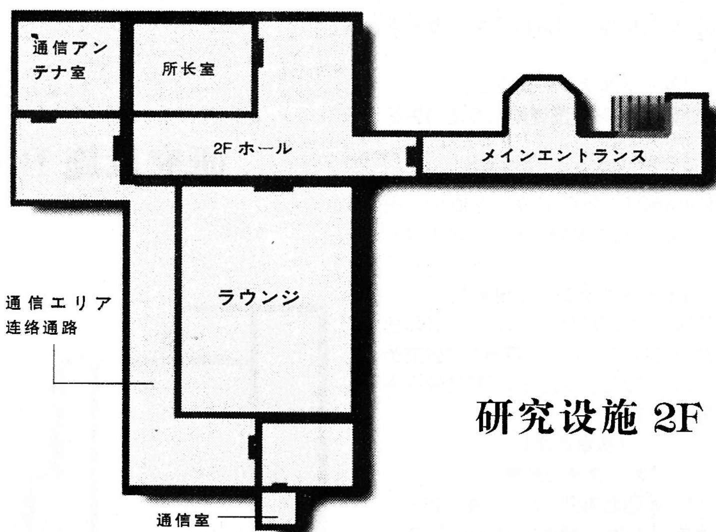
得到“**キーカ**游戏**ド**LvC”。

【研究员休憩室】

【スタビライザー设计室】

得到“DDK暗号**ディスク**W”。

【休憩所】



研究设施 2F

经中央阶段前通路返回休憩所，利用“DDK暗号**ディスク**W”、“DDK入力**ディスク**W”进入密码确认状态，输入密码WATERWAY。

【入岛者管理室】

得到“B2**キーチップⅡ**”。

【B3搬出室】

在以前缺少部件的装置中得到“起动用**バッテリー**一白”(霸王龙出现后)。

【B3予备电源室】

依照红、蓝、绿、白的顺序（从左至右）调整启动装置，开启预备电源。

【大型エレベータ】

从尸体旁分别捡到“入港用**カードキー**”、“DDK入力**ディスク**D”。

【入岛者管理室】

由入岛者管理室来到港连络通路，得到“DDK入力**ディスク**S”。

【通过许可室】

首先在操作台将警报解除。经实验室连络通路到达通过许可室，得到“DDK入力**ディスク**S”、“B2**キーチップⅠ**”。利用“B2**キーチップⅠ**”和“B2**キーチップⅡ**”开启墙壁上的终端机，输入密码0392，交换磁性(依据图示调节)。最后，通过DDK入力**ディスク**S”、DDK暗号**ディスク**S”开门，密码为STABILIZER。

【パーツ库】

【实验室前通路】

解除电子屏障。

【スタビライザー实验室】

在角落的储物柜旁输入密码1281后得到枪支改造部件“**ショットガンパーツ**”。此外，实验室内还能得到“DDK入力**ディスク**D”。

【パーツ库】

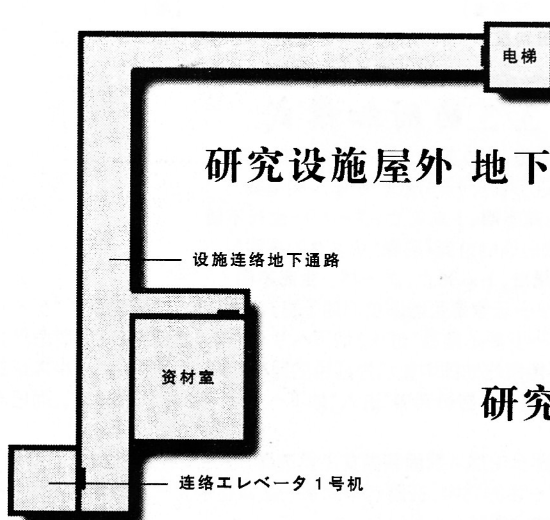
利用通过“DDK入力**ディスク**S”、“DDK暗号S**ディスク**”输入密码DOCTORKIRK。

【连络通路】

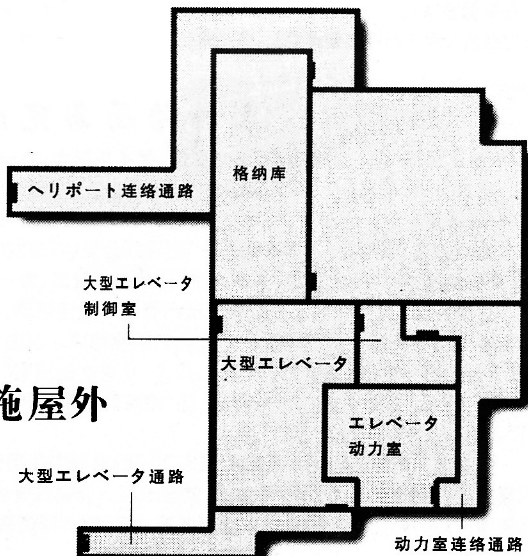
使用“B2**キーチップⅡ**”和“B2**キーチップⅠ**”分别开启通道中的门。

【サードエナジーB2部】

【サードエナジー制御室】



研究设施屋外 地下



研究设施屋外

制御室的楼梯下层取得“**キーカード Lv・B**”。

【サードエナジー配电室】

启动电源，解开拼图谜题后令动力供给正常。

【サードエナジー制御室】

开动电脑后发觉需要博士的ID卡，同时身后传来枪声，立刻赶往**サードエナジー**配电室。

【サードエナジー配电室】

返回配电室，发现那个垂死的研究员已经被博士杀了（在其身上调查得到“研究员**のメモ**”）。对着墙上的血迹使用“指纹采集装置”采集指纹。

【私室通路】

【カーク博士私室】

与博士谈话后得到“**カードキ—Lv・A**”和“设计**ディスク**”。随后出现分支，下文选择“**リック**的提案”继续游戏。依据**リック**的提案，需要收集6个部件，它们分别在实验室、零件室和设计室。

【パーツ库】

经“**サードエナジー—B2**部”和连络通路返回**パーツ**库，进入A号门。推动其中的储物柜，在收集道具的同时发现墙壁上窃听器。随后使用“设计**ディスク**”开启终端机，输入密码367204，从而得到“**コアパーツⅠ**”、“**コアパーツⅡ**”。此外，房间角落中可以找到枪支组装部件“**グレネードガンのパーツ**”。

【スタビライザー实验室(Lv・A房间)】

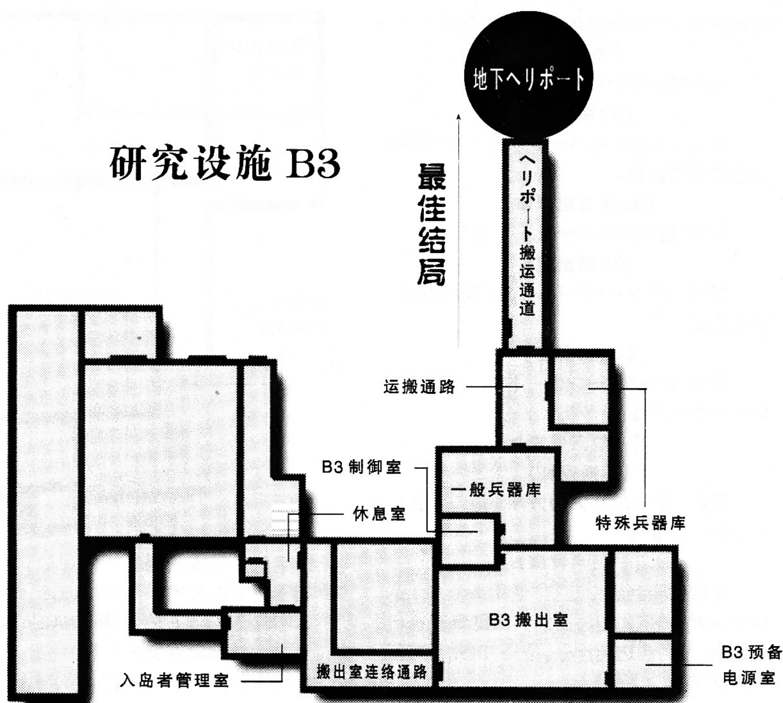
使用“设计**ディスク**”得到“保护**パーツⅡ－B**”。

【スタビライザー设计室】

设计室内有两部终端，在电脑前使用“设计**ディスク**”，输入密码0204得到“保护**パーツⅠ－A**”、“保护**パ ツⅡ－A**”；输入密码0367得到“保护**パーツⅠ－B**”。

【スタビライザー实验室】

在实验室A门内的终端机前对所有的部件进行组合（用左右键调整角度），由此得到



“**イニシャライザー**”与“**スタビライザー**”。

【通过许可室】

在电脑前使用“**IDカード**”，输入密码78814，将其转化为博士的ID卡。

【サードエナジー制御室】

启动终端机。

【サードエナジー—B2部】

在其中开启开关，出现通往中央的通路。

【サードエナジー—B3部】

分别将“**スタビライザー**”与“**イニシャライザー**”放入“**サードエナジー—B2**部”和“**サードエナジー—B3**部”的机关中。而后依次在“**サードエナジー—B3**部”与“**サードエナジー—B2**部”内的终端机前打开开关。

【サードエナジー制御室】

【カーク博士资料室】

救出伙伴，得到“**パルスレシーバー**”。

【入岛者管理室】

出现分支，下文选择“**リック**的提案”继续游戏。

【港连络通路】

【港】

【ホバークラフト库】

得到“**エネルギータンク**”。

【港】

对水边的某些油筒使用“**エネルギータンク**”，装满燃料。

【ホバークラフト库】

把装满燃料的“**エネルギータンク**”交给伙伴。

【港】

与霸王龙的最终战。

三种结局与完成度3/3的附加模式

A．一般结局：レジーナ脱出、リック脱出、ゲイル死亡、カーク博士脱出、トム死亡、クーパー生死不明

达成方法：最后在“入岛者管理室”出现的分支中（游戏中第4次出现的分支）选择“**ゲイル**的提案”。

B．一般结局レジーナ脱出、リック脱出、ゲイル脱出、カーク博士生死不明、トム死亡、クーパー生死不明

达成方法：最后在“入岛者管理室”出现的分支中（游戏中第4次出现的分支）选择“**リック**的提案”。

C．最佳结局：レジーナ脱出、リック脱出、ゲイル脱出、カーク博士脱出、トム死亡、クーパー生死不明

达成方法：其实无论选择哪条分支均可达成最佳结局，其关键在于玩家是否能够发现地下直升飞机场。如果选择了“**ゲイル**的提案”，就要在前往地图中显示为红色的目标地点之前由“**ヘリポート**搬运通道”进入“地下**ヘリポート**”发现直升机，而后离开“地下**ヘリポート**”推进情节。如果选择了“**リック**的提案”，同样不能前往地图中显示为红色的目标地点，而是使用“**パルスレシーバー**”（跟踪装置），发觉**カーク**博士在“特殊兵器库”，同时由“**ヘリポート**搬运通道”进入“地下**ヘリポート**”发现直升机，而后离开“地下**ヘリポート**”推进情节。

每次通关后除了将得到各种枪械在下一轮游戏中使用外，还会逐步出现4套服装供女主角选择。在完成度达到3/3，也就是3次通关后，“限时内的恐龙歼灭模式”就会出现。该模式要求玩家在一定时间内，在游戏中的某一区域里杀死一定数量的恐龙，当然随着限定时间的减少和恐龙数量的增加，供玩家选择的装备质量也会提升。

文/L・P　绘图/翟宝利　责编/PERFECT



光明力量Ⅲ·剧本1~3

~透视三部曲的全部秘密~

关于的商店挖掘物:首先要与商店搞好关系,与其做买卖是最好的办法。例如先卖给道具店1颗草药,再假装买草药,等看到草药及价格后再按B退出买卖,如此反复3次左右即可。如果没有发现挖掘物,便表示这个地方真的没有了。值得注意的是,随着时间、地点、你卖给商店的物品不同,挖掘物也会发生变化。

SS	厂商:SONIC	类型:S·RPG
	发售日:1997、1998	

辛比奥斯、美迪奥、朱利安三方会合,协力备战冰壁的邪神宫

剧本1·王都的巨神

第一章

第1战
屋内:西区木箱/冶炼石,码头宝箱/元气面包
第3战
人物:战斗中说得两弓兵,先说远处的
战场:击破木桶,战后宝箱/攻击指环
第4战
屋内:酒吧宝箱/力量之酒、丘遗迹地图
人物:酒吧二楼秘道解救弓兵,天台说得斧兵
战场:宝箱/防御指环
第5战
遗迹:宝箱/生命戒指

第二章

第1战
屋内:宝箱/青遗迹地图、冶炼石,车站/幸运饼干
挖掘物:风之杖
屋外:车头木箱/冶炼石
人物:战时说得武术家
战场:木桶/恩惠之雨
第2战
挖掘物:男气
人物:战时第三主角加入
战场:遗迹宝箱/女神之泪、使用回复魔法的防御戒指
第3战
战场:BOSS前石头/冶炼石
人物:战后骑兵加入
第4战
屋内:车头木桶/鸡食,车尾宝箱/守护之奶
人物:使用鸡食说得鸡
第5战
人物:战时鸟人加入
战场:车头/冶炼石,BOSS/女神之泪

第三章

第1战
屋内:木箱/勇气苹果
人物:战时僧人加入
战场:让僧人降服僵尸,第2战后墓地说得魔法师
第2战
战场:击破门前木桶,战后宝箱/黑色戒指,BOSS身后/邪铁
第3战
屋内:2楼宝箱/冶炼石,风车房开动把手宝箱/魔油
人物:1楼研究室开动把手后老大爷出现
战场:左下方小路上/冶炼石,BOSS防御戒指
第4战
屋外:木桶/元气面包,宝箱/中州遗迹地图
屋内:伤兵营木桶/鞋子,木箱/冶炼石
人物:伤兵营说得弓骑兵,出村时加入;屋外与老大爷交谈后离开;买到鸡蛋后交给鸡孵化
遗迹:宝箱/希望之光、冶炼石
战场:神像门柱/女神之泪
第5战
战场:右下方石头/冶炼石,宝箱/白色戒指,BOSS/攻击指环

第四章

第1战
屋内:王宫木桶/冶炼石碎片、酒吧地窖木桶/力量之酒,道具屋宝箱/冶炼石
屋外:木箱/冶炼石及碎片
挖掘物:生命戒指、速防之杖
人物:兵营说得斧兵
战场:BOSS/防御指环
第2战
屋内:宝箱/沙漠遗迹地图、守护之奶、冶炼石
人物:屋外角落说得小鸡,战后老大爷加入
遗迹:宝箱/冶炼石及碎片、火之斧,木桶/女神之泪,BOSS/棒锤
第3战
战场:左下角/冶炼石,右中间/邪铁,宝箱/冶炼小刀,勿杀BOSS龙,主角出洞口
第4战
战场:BOSS/鹰之剑
第5战
屋外:水井/冶炼石
屋内:酒吧宝箱/冶炼石,壁炉/冶炼石碎片
战场:BOSS/船仓钥匙

第五章

第1战
屋内:家中宝箱/不死鸟之剑,台子/冶炼石,地窖木桶/辣椒,木箱/2块冶炼石碎片
挖掘物:冰之杖
战场:小河右岸边/冶炼石碎片,宝箱/降魔手套
第2战
屋内:木箱/冶炼石碎片,宝箱/塔遗迹地图
遗迹:宝箱/冶炼石及碎片、女神之泪、冰魔之枪、速防之枪
人物:遗迹右上方柱子发现忍者
战场:BOSS/混乱之杖
第3战
屋外:塔上宝箱/邪铁
挖掘物:火之杖
战场:城墙左侧/冶炼石,宝箱/腰刀,BOSS身后/邪铁,BOSS/元气面包
第4战
屋外:村口石墩/疾风鸡肉,木桶/不死鸟之杖,神父前左侧长凳/冶炼石碎片
挖掘物:投枪

第六章

第1战
屋外:木箱/冶炼石、使用集体回复魔法的

战斧、韦驮天戒指，宝箱/王都遗迹地图
挖掘物：诅咒戒指
人物：战时忍者加入
战场：右下角木桶/勇气苹果，左上角木桶/冶炼石，击破门前木桶，战后宝箱/邪铁、长枪、棒锤
第 2 战
屋内：地牢木桶/冶炼石、仓库木桶/幸运饼干，宝箱/小手套
挖掘物：风魔的钵金、魔法回复头环
战场：BOSS/刀，战后地上/像的黑水晶
第 3 战
遗迹：木桶/冶炼石，宝箱/邪铁、电巫之杖
战场：BOSS/魔油
人物：战时勿杀女将军，战后鸟人加入
古代遗迹
战场：第一层柱子/冶炼石，第二层柱子/冶炼石及碎片，第四层柱子/ 2 块冶炼石，BOSS/宝剑，战后宝箱/龙之杖

剧本 2 · 猎物是神子

第一章
第 1 战
战场：木桶/元气面包
第 2 战
屋内：宝箱/力量之酒，木桶/使用回复魔法的防御戒指，西区少年/防御戒指
第 3 战
屋内：宝箱/湖上遗迹地图
人物：对弓骑兵使用消毒草，说得她及斧兵
战场：遗迹宝箱/防御戒指，BOSS/女神之泪
第 4 战
屋内：木箱/魔油，酒吧二楼天台宝箱/女神之泪，大屋后木箱/力量指环
人物：再次到酒吧天台弓兵加入
战场：四阶石柱/冶炼石
第 5 战
战场：左上方石头/生命戒指，右下方石头/冶炼石，BOSS/力量之酒
第二章
第 1 战
屋外：墓碑/冶炼石，木箱/速防戒指
屋内：酒吧木桶/女神之泪，商店宝箱/守护之奶
挖掘物：风之杖
战场：勿杀 BOSS，杀光小兵后与同伴对话
第 2 战
屋内：码头宝箱/河川遗迹地图
人物：战时鸟人加入
第 3 战
战场：左上方石头/冶炼石，宝箱/幸运饼干
人物：战时说得忍者
第 4 战
屋内：酒吧水罐/恩惠之雨，敌军本阵水缸/鸡食
人物：使用鸡食说得鸡
遗迹：宝箱/使回复魔法的防御戒指、冶炼石
第 5 战
战场：右下方木箱/冶炼石，左上方木桶/疾风鸡肉
第三章
第 1 战
屋内：树上木桶/元气面包、酒吧二楼木桶/女神之泪，柜台木桶/冶炼石
挖掘物：傀儡之杖、本气的下着、女神之泪
屋外：宝箱/希望之光
人物：战时斧兵加入
第 2 战
屋内：斧兵家宝箱/干泻遗迹地图，木箱/白色戒指
战场：勿杀女魔法师，战后会加入
第 3 战
人物：战时第三主角加入
第 4 战
挖掘物：睡眠之杖
屋外：木箱/冶炼石、码头木箱/鞋子，城墙外宝箱/圣灵戒指
屋内：二楼木箱/冶炼石，地牢石像/勇气的苹果
人物：拿地牢口桌上钥匙救老大爷
遗迹：宝箱/黑色戒指、冶炼石
第四章
第 1 战
屋外：木箱/冶炼石碎片
屋内：商店木箱/冶炼石，酒吧暖炉/冶炼石碎片，宝箱/力量之酒，木桶/女神之泪
挖掘物：生命戒指、速防之杖
人物：战时说得僧尼
第 2 战
屋内：宝箱/宝物库地图，村民/动力石或在其死去的地方
遗迹：木桶/冶炼石碎片，宝箱/冶炼石、飞斧
人物：对机神使用动力石
第 3 战
战场：右中间柱子/冶炼石碎片，宝箱/大地之杖
遗迹：左下方柱子/冶炼石
第 4 战
屋内：木箱 冶炼石，宝箱/守护之奶，商店木箱/冶炼石、本阵木箱/冶炼石碎片
第 5 战
战场：BOSS/秘道的钥匙
第五章
第 1 战
屋外：西区花店买花
挖掘物：冰之杖、速防枪、火之斧、月光之矢、白色戒指
屋内：地道大厅花盆/辣椒
人物：酒吧天台说得骑兵
战场：击破门前木桶，战后宝箱/冶炼石碎片，BOSS/攻击指环
第 2 战
战场：左上方树/冶炼石碎片、右上方树/诅咒戒指，大厅左侧石像/宝戟
第 3 战
屋内：中庭宝箱/冶炼之矢、魔法返回，大厅宝箱/水魔之杖
人物：码头说得弓兵
第 4 战
屋外：给小姑娘花/国境遗迹地图
屋内：木桶/冶炼石，木箱/手套，酒吧木箱/冶炼石碎片，商店木箱/冶炼石
挖掘物：速防枪、冶炼之手套
遗迹：宝箱/女神之泪、电巫之剑
战场：左下方石头/冶炼石碎片，右上方石头/冶炼石，BOSS 前石头/邪铁，BOSS/棒锤
第六章
第 1 战
屋内：王宫水罐/冶炼石碎片、回复之杖，木桶/回复之斧，商店二楼木箱/冶炼石，酒吧花盆/冶炼石
屋外：木桶水管/冶炼石，木箱/邪铁、幸运饼干
挖掘物：投枪、本气的下着
第 2 战
战场：山洞宝箱/龙头杖、钉头槌龙、女神之泪，BOSS/戒指
第 3 战
人物：酒吧说得驯兽师
屋外：北区木箱/冶炼石、死亡之杖
屋内：商店宝箱/奈落遗迹地图，宾馆暖炉/2 块冶炼石，仓库木箱/2 块冶炼石、冶炼石碎片、邪铁
挖掘物：风魔的钵金
遗迹：宝箱/邪铁、韦驮天戒指、龙之杖，木桶/冶炼石碎片
战场：木桶/长枪、女神之泪、冶炼石碎片，BOSS/本气的下着
古代遗迹
人物：用驯兽师进行最后一击可说得第六层飞龙、第七层三头犬、第八层飞鸟
战场：BOSS/雷神之杖，宝箱/最后之剑

剧本 3 · 冰壁的邪神宫

第一章
第 1 战

屋内:船舱宝箱/魔油,本阵木箱/冶炼石碎片
战场:木桶/力量之酒

第 2 战

屋外:宝箱/帝都遗迹地图,木箱/冶炼石碎片
屋内:宝箱/女神之泪、元气面包
挖掘物:风之杖、傀儡之杖、女神之泪
人物:教堂魔法师姐妹加入
遗迹:生命戒指

第 3 战

战场:BOSS/力量之酒

第二章

第 1 战

挖掘物:火之杖、冰之杖、魔防之杖、男气
人物:教堂龙战士加入
战场:宝箱/冶炼石、神龙遗迹地图、守护之奶

第 2 战

人物:战时可说得 BOSS 龙及龙族兵士(最多 8 条)
战场:宝箱/幸运饼干、恩惠之雨,BOSS/女神之泪

第 3 战

屋外:入口处山壁中间/冶炼石碎片
屋内:宝箱/女神之泪
人物:战场说得斧兵
战场:BOSS/邪铁

第 4 战

战场:木桶/冶炼石、邪铁、疾风鸡肉,非炮杀 BOSS/宝剑

第三章

第 1 战

人物:本阵飞马骑士加入
屋外:柱子/冶炼石,摊子/勇气苹果
屋内:木桶/冶炼石
挖掘物:冶炼石、本气的下着

第 2 战

战场:灯塔宝箱/女神之泪、邪铁、冶炼石,BOSS/火之斧、棒锤

第 3 战

战场:BOSS/女神之泪
人物:勿杀将军战后会加入

第 4 战

屋外:领主屋前树/冶炼石
屋内:木箱/冶炼石,酒吧木桶/冶炼石,武器店宝箱/邪铁,地下室宝箱/力量之酒
人物:地下室说得战车兵
挖掘物:恩惠之雨
遗迹:圣灵戒指、邪铁、希望之光
战场:BOSS/冶炼剑

第 5 战

战场:宝箱/大地之杖

第四章

第 1 战

人物:墙壁缺口处说得博士鸡
战场:左下方石头/邪铁,石像/手套

第 2 战

人物:战后女将军加入

第 3 战

屋外:宝箱/暗遗迹地图、回复之杖,教堂旁墙壁/邪铁,柱子/冶炼石,石像背后/冶炼石碎片,木桶/力量之酒
屋内:木桶/守护之奶,冶炼室木箱/美人鸟之杖,山洞宝箱/魔杖
遗迹:棒锤、水魔之杖、白色戒指

第四章

人物:战时说得忍者
战场:洞内宝箱/女神之泪、长枪、回复之斧,BOSS 及小兵/回复之棒、攻击和防御指环,右中间石头/黑色戒指

第五章

第 1 战

战场:木桶/冶炼石碎片、疾风鸡肉
人物:战后小妖精加入

第 2 战

屋内:长老办公桌/女神之泪,木桶/冶炼石碎片,地下室宝箱/圣玉、召唤魔杖,宝箱/炭坑遗迹地图
挖掘物:黑、白戒指
遗迹:宝箱/女神之泪、辣椒、魔杖

第 4 战

屋内:木桶/圣玉
挖掘物:圣玉
战场:两处雪壁/圣玉
人物:战时主角说得魔女

第 5 战

战场:左下方石头/圣玉,右下方石头/诅咒戒指,BOSS/力量之酒

第六章

第 1 战

屋外:木桶/女神之泪、冶炼石碎片,木箱圣玉,宝箱/龙人之爪
屋内:木箱/圣玉、女神之泪、冶炼石,酒吧木桶/圣玉,宝箱/炮台遗迹地图
挖掘物:宝剑
遗迹:3 块圣玉、雷神之杖、地狱刀、龙之杖

第 2 战

战场:左上方灯台/圣玉

第 4 战

挖掘物:宝刀
战场:宝箱/魔杖,BOSS/疾风鸡肉

最终章

大殿堂

屋外:木桶/女神之泪
屋内:木桶、木箱、石柱/3 个女神之泪,宝箱/忍刀村雨

挖掘物:金鸟嘴、圣玉、魔法回复头环、希望之光
古代遗迹:可获得所有提升类物品、恩惠之雨、希望之光、忍刀、草稚、圣灵戒指、圣刀、圣剑,并且可以反复获取圣玉

附言

1. 前两剧本中大多数冶炼石制成的武器才是当时的最加武器。

2. 冶炼石及碎片都是有限的,但冶炼石到了第三剧本随着圣玉的出现而变得毫无价值,因此冶炼石碎片是最重要的,要尽量全部收集。

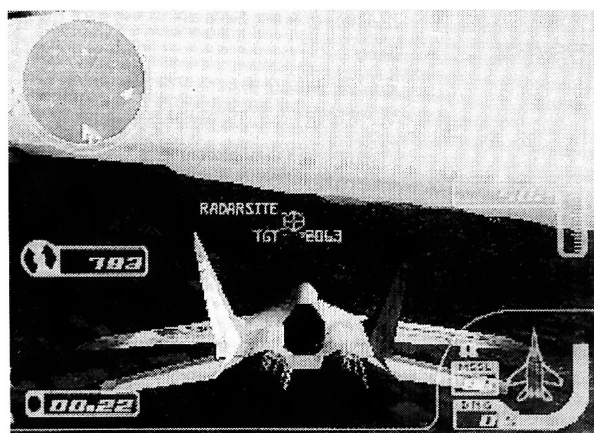
3. 前两个剧本的最终战前不要把重要宝物都存在本阵里(如希望之光、冶炼石碎片、提升类物品等),一定要带在身边,否则在第三剧本中你会发现自己一无所有了!

4. 前两个剧本的提升类道具应全部留给第三主角军,因为最终战只有第三主角军与 BOSS 遭遇。

5. 最终战的最佳阵容:第三主角军中所有魔法师、弓箭手、男女将军、飞马骑士和龙战士,练到光之战士十级左右即可。前两个主角军只要挑出最强的 24 人,练到光之战士一级即可。



文/陈顺明　责编/PERFECT



王牌空战 3

~ 令王牌飞行员左右为难的分支情节大曝光 ~

迄今为止“王牌空战”已经出了3代。假如你全玩过的话，一定会惊异从Ⅱ代到Ⅲ代的变化之大是Ⅰ、Ⅱ代所无法比拟的。特别是在Ⅱ中开始出现的若隐若现的版面分支设定，在Ⅲ中得到了极大的丰富，如果不把各个分支情节综合起来，就根本无法了解游戏到底想要告诉我们些什么。那么，作为王牌飞行员的你又看到了几种结局呢？

PS	厂商 NAMCO	类型:SLG
	发售日:99.5.27	媒体:CD×2	其它:振动手柄对应

不仅拥有良好的操作性，缜密的情节设定同样是“王牌空战3”的卖点之一

说明1:★表示该任务中有情节分支出现。

说明2:○表示该任务为该分支的最后一关。

MISSION 01 “AWAKENING/VPEO 出动”

在3分钟内将第一批攻击目标全灭就会出现第二批攻击目标。

MISSION 02 “BRAVADO/SARF のエース”

在4分钟内将第一批攻击目标全灭就会出现第二批攻击目标。

MISSION 03 “ENTER DISION/ゼネラルのディジョン”

如果训练成绩好，将会出现5个集装箱、R—201四架、R—501一架出现；如果训练成绩不理想，将会出现3个集装箱、R—201两架、R—501一架出现。

MISSION 04 “PAPER TIGER/张子の虎”★

在3分钟内将第一批攻击目标全灭就会出现第二批攻击目标。

分岐点A. 与迪逊(ディジョン)一起飞走→MISSION 19

分岐点B. 不跟迪逊一起飞走→MISSION 5

MISSION 05 “BROKEN TRUCE/停战协定破弃”

在3分钟内将第一批攻击目标全灭就会出第二批攻击目标。

MISSION 06 “GHOSTS OF THE PAST/よみがえる 记忆”★

分岐点A. 击落A/F—117X或未发现秘密设施→MISSION 08

分岐点B. 在5分30秒内发现秘密设施，转入2次攻击→MISSION 07

MISSION 07 “NO CLEARANCE/作战外行动”★

在3分30秒时间内将第一批攻击目标全灭就会出现第二批攻击目标。

分岐点A. 和玲乃(レナ)一起行动→MISSION 09

分岐点B. 不和玲乃一起行动而去阻止恐怖分子→MISSION 08

MISSION 08 “FRAGILE CARGO/匿名のテロリスト”

任务开始时，可以选择北、西、南3条路线，当把飞空艇安全护航到海上后出现二次攻击目标。

MISSION 09 “SCYLLA AND CHARYBDIS/レイニー岬的交错”★

分岐点A. 如果击落R—101 V的话，立场就成为保护专用座机，从而叛逃NEUCOM→MISSION 39。

分岐点B. 击落专用座机，或者不采取任何行动让玲乃将其击落，从而始终处于UPEO→MISSION 10。

MISSION 10 “FATES INTERWINED/UPEO の改革”

如果用1分30秒就将第一批攻击目标全灭的话，就不会出现第二批攻击目标。

MISSION 11 “REACHING FOR STARS/星を目指す光”

ANTLION到达发射口则任务失败，在ANTLION到达发射口全灭敌人，则出现第二批攻击目标。

MISSION 12 “QNE —WAY TICKET/ユニット夺回”

5分钟内全灭第一批攻击目标或未能全灭第一批攻击目标均会过关。

MISSION 13 “BUG HUNT/ナノバイト暴走”

不在4分钟内成功攻击2次则任务失败。

MISSION 14 “PAWNS IN THE GAME/バークの阴谋”

干扰只能维持1分30秒，超过时限后第二批攻击目标出现。

MISSION 15 “DAMAGE CONTROL/始まりの指导者”

全灭第一批攻击目标后，第二批攻击目标出现。

MISSION 16 “BROKEN WINGS/レナの翼”

MISSION 17 “SPHYRNA/スフィルナ追击”

MISSION 18 “A CANOPY OF STARS/夜空の下で”○

在第一次攻击中击落和击伤的敌人在第二次攻击中还会出现。(ENDING 03)

MISSION 19 “SOLDIER OF FORTUNE/新しい场所”

NEUCOM方面的战斗机在1分30秒后开始起飞准备，在3分钟时开始起飞。

MISSION 20 “MEGAFLOAT/メガフロート制压”★

分岐点A. 在3分30秒内不能将敌人全灭则出现第二次攻击，高速艇出现→MISSION 22

分岐点 B. 高速艇逃走→MISSION 22

分岐点 C. 成功破坏高速艇→MISSION 21

MISSION 21 "TARGET ACQUISITION/隐藏されしもの"

敌人第二次攻击的数量是由时间决定的。如果 3 分钟不到的时间从确认全部目标,则会有较多敌人增援出现。

MISSION 22 "PARTNERS/コンビネーション"

如果全灭第一批攻击目标的话,就会出现第二批攻击目标。

MISSION 23 "TAINTED PEACE/伪りの平和は"

MISSION 24 "STRATOSPHERE/眼下の强敌"★

不在 5 分钟内全灭攻击目标则任务失败。

分岐点 A. 优先攻击敌机→MISSION26

分岐点 B. 优先报击基斯(キース)→MISSION23

MISSION 25 "WELCMING COMMITTEE/シヤトル破坏作战"

1 分 30 秒时穿梭机着陆,在穿梭机着陆的情况下会出现 2 次攻击。

MISSION 26 "TECHNOLOGY TRANSFER/强袭!宇宙开发基地"

ANTLION 被全部破坏的话任务失败。攻击目标全灭后,R—352 作为第二批攻击目标出现,如果不能将其击落的话,任务失败。

MISSION 27 "CLAUSYROPHOBIA/雾の峡谷"

如果第一次攻击经过 6 分钟以上,IRBM 出现,不能在时限内将其破坏则任务失败。

MISSION 28 "DILEMMA/二度目の决断"★

经过 9 分钟后,船库内的目标开始移动。

分岐点 A. 和迪逊一起飞走→MISSION 34

分岐点 B. 不和迪逊一起飞走→MISSION 29

MISSION 29 "BETRAYAL/异变"

全灭第一批攻击目标的话,第二批攻击目标出现。

MISSION 30 "HEART OF THE SERPENT/ウロボロスの协威"★

根据 3 分钟内给敌人的损伤程度产生飞岐,也就是说并不能完全破坏。

分岐点 A. 破坏达成度低→MISSION 32

分岐点 B. 破坏达成度高→MISSION 31

MISSION 31 "GEOFRONT ATTACK/ブレイク・ダウン"

MISSION 32 "CASUALTIES OF WAR/有翼の恶魔"

全灭第一批攻击目标后第二次攻击目标出现。

MISSION 33 "GEOPELIA/银色の 8 机"○

给予敌人一机一定损失后,就会发生意识转移的情节(ENDING 01)。

MISSION 34 "THE ORIENTATION/ヘビの意志"★

第一批攻击目标全灭则会出现第二批攻击目标。能否在时限内将直升机全灭将导致不同的分岐。

分岐点 A. 成功全灭→MISSION 36

分岐点 B. 未能全灭→MISSION 35

MISSION 35 "LIQUIDATION/残存のニューコム"

第一批攻击目标全灭后,第二批攻击目标出现。在敌人的第二次攻击时,没能在 SAM 的攻击下保护斯菲尔娜(スフィルナ)则任务失败。

MISSION 36 "ARCHNEMESIS/最后のテキ"

同 MISSION32。

MISSION 37 "MEMORY ERROR/消えゆく记忆"

同上。

MISSION 38 "ELECTROSPHERE/エレクトロスフイア"○

第一批攻击目标全灭后,转入二次攻击。在电脑空间中高度低于 500 则脱离作战区域,任务失败(ENDING 02)。

MISSION 39 "POWER FOR LIFE/ニューコムの力"★

第一批攻击目标全灭后,出现第二批攻击目标。

分岐点 A. 不服从辛西娅的指示,只破坏 7 个或 7 个以下的燃料罐→MISSION 41

分岐点 B. 服从辛西娅指示破坏 7 个以上燃料罐→MISSION 40

MISSION 40 "GUARDIAN ANGEL/シヤトル归还"

不能在 4 分钟内全灭第一批攻击目标则第二批攻击目标出现。如果 R—808 被击落则任务失败(接 MISSION 42)。

MISSION 41 "ZERO GRAVITY/大气圈离脱"

航行时间超过 3 分钟的话,卫星就会发射激光,任务失败(接 MISSION43)。

MISSION 42 "THE PRIZE/卫星回收作战"

敌人到达卫星降落地点则任务失败。在全灭第一批攻击目标后第二批攻击目标出现。

MISSION 43 "UTOPIAN DREAMS/梦と现实"★

到达基地后第二批攻击目标出现。

分岐点 1. 不跟随辛西娅→MISSION 48

分岐点 2. 跟随辛西娅→MISSION 44

MISSION 44 "REALITY DISTORTION/それでれの真实"

同 MISSION 32。

MISSION 45 "COUNTERREVOLUTION/离脱"

同 MISSION 32。

MISSION 46 "PURSUIT/ナイトレーベン追击"

MISSION 47 "SELF AWARENESS/サイモン再び"

第一批攻击开始后 30 秒自动转人第二次攻击,第二批攻击目标全灭后,第三批攻击目标出现(ENDING 05)。

MISSION 48 "RESISTANCE/クーデターの声明"★

第一批攻击目标全灭则第二批攻击目标出现。根据 90 秒内给予斯菲尔娜的破坏程度产生分岐。

分岐点 A. 低→MISSION 50

分岐点 B. 高→MISSION 49

MISSION 49 "RADIO SILENCE/无言のシンシア"

同 MISSION 32。

MISSION 50 "REVENGE/フイーの决意"

MISSION 51 "TUNNEL VISION/ジオフロント・パス"

无敌人出现。

MISSION 52 "SOLE SURVIVOR/恶梦の最期に"○

同 MISSION 32(ENDING 04)。

文/TOP GUN　　责编/PERFECT



迷你钓鱼

～垂钓爱好者的培训手册～

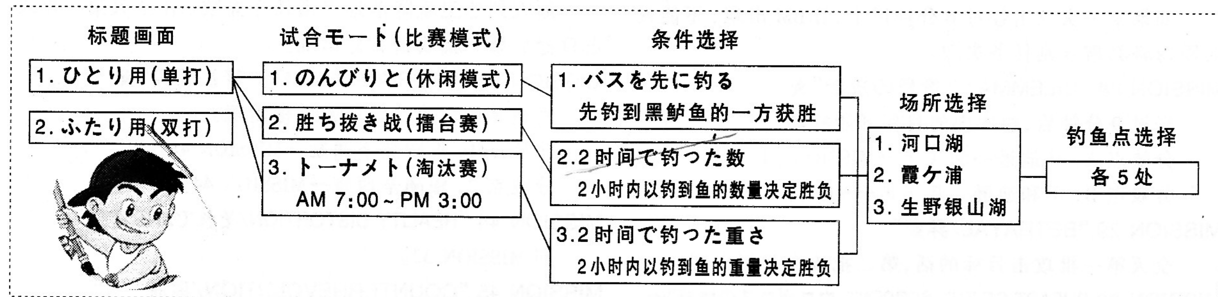
选饵、抛饵、等待、收线……忠实再现钓鱼闲趣的 GB 游戏登场了。作品中不仅有多种垂钓模式和垂钓点供玩家选择，而且还为喜欢通信对战的朋友们设计了相应的竞争模式。如果玩家钓到了创纪录的大鱼的话，画面下方就会显示出 PASSWORD。利用超大鱼的密码，与朋友们展开在家中进行的垂钓比赛吧！

GB	厂商:BOTTON UP	类型:SLG + SPG
	发售日:1998	其它:对应通信线

喜欢钓鲈鱼吗？如果你说“YES”的话，那就拿起 GB 随我来吧！

上手篇

插上卡带，开机后，将会有 5 组画面及相应的选项（如图）。按 A 键决定，按 B 键取消，按十字键选择（但在淘汰赛时，一旦选定某湖后中途便无法更改）。一切选定后，游戏就开始了。



游戏篇

1. 抛饵

按住 A 键抛饵，放开饵就会沉入水中。抛饵时，若一边连按十字键右或左，一边按住 A 键，就可将鱼饵飞向右方或左方。按下 B 键，画面会显示“天气、时间、水温、垂钓点类别和现在使用的鱼饵类别”等情报，还可更改垂钓点，更改鱼饵和观看当前的成绩报告。

2. 收线

可用 A 键收线。若什么动作都不做的话，鱼是不会上钩的，所以可以一边用 A 键收线，一边用十字键左右扯动鱼饵，这样就容易使鱼上钩。当鱼咬上鱼饵后，马上按十字键下，开始与鱼进行搏斗。搏斗中，画面下方将以米数显示鲈鱼的力量和鱼线的张力。如果鱼的力量很大的话，就要用 A 键配合以提高鱼线的张力。一直这样，待鱼饵用尽，鱼的力量也变弱时就可以停止按 A 键，接着再用 A 键将鱼拉到跟前。

按 B 键可迅速收线，但这样的话鱼就无法上钩。

进级篇

要钓到鱼不难，要钓到大鱼就不容易了。这就关系到鱼饵、垂钓点等因素。

1. 鱼饵的类别：

①**ペンシルベイト（悬饵）**：虽然结构很简单，但是对技术要求较高。

②**ホッパー**：头部可以做出各式各样的动作。

③**ノイジー（声饵）**：可一边由电阻板发出声音，一边做出花哨的动作。

④**ミノー（米诺鱼）**：小鱼样子的饵，以引诱鲈鱼。

⑤**クランクベイト（曲柄饵）**：能够随水流随意摆动，以此来吸引鲈鱼。

⑥**スピナーベイト**：可穿过大障碍物的万能鱼饵。

⑦**ジグ（锯形齿饵）**：容易下沉的鱼饵，可振动。

⑧**スプーン（匙状假饵）**：金属鱼饵，当下沉后可作出“之”字形运动。

⑨**ワーム（蚯蚓）**：以蚯蚓作成的饵。

2. 垂钓点类别：

①**さんばし（栈桥）**：是鲈鱼的隐匿之处和聚集场所。在陆地垂钓点之中，此处是具有代表性的地点。

②**流れ迁み（河口）**：是雨后水量增加、陆地中的养分和酸素被运至湖中的场所，是钓鲈鱼的好去处。

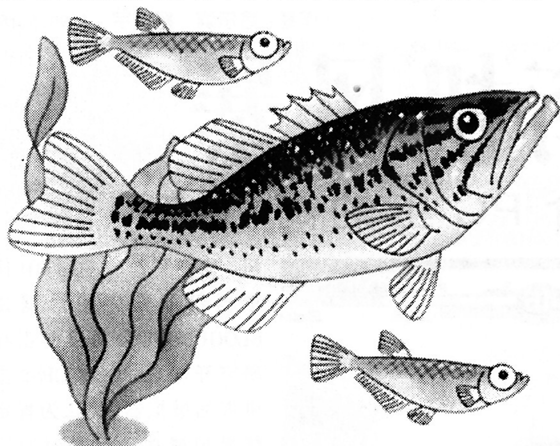
③**岛まわり（岛屿周围）**：水底复杂。由于河水流通情

况优良，是高级鲈鱼的生活场所。有很多大鲈鱼垂钓点。

④岬の鼻（岬角）：在湖沼中有各式各样的岬，岬的前部叫角。有湖水流动的话，就是最容易钓到鱼的垂钓点。

⑤リリーパッド（百合属水生植物浮叶处）：莲花等圆形叶子覆盖着水面，也是鲈鱼的隐匿处。抛饵时，使用蚯蚓作为鱼饵会获得不错的效果。

⑥ダムサイト（水库旁）：水库放水会使水位激增，所以会影响钓鱼的活动。由于水库旁较危险，所以请勿靠近。



⑦ガレ场：岩石在水中的碎裂之处，也是存在着防碍鲈鱼躲藏的构造的垂钓点。

⑧かけ上がり：多见于陡峭之处。其平缓之处就是上佳的垂钓地点。

资料篇

1．鱼的类别简述：

ラージマウスバス——大嘴鲈鱼
スモールマウスバス——小嘴鲈鱼
ニジマス——虹鳟
なまず——鲶鱼
ブルーギル——蓝鳃鱼
ライギョ——鲻科鱼

2．河口湖简介：位于日本山梨县，在关东地区仅次于"芦ノ湖"，以能够进行鱼种认定而闻名。冬天，该处还会有虹鳟放流。一年之中都可在此钓鱼。钓上的鱼的平均大小约25CM以上，更有人曾钓到过50CM的大鱼。在湖上湖沿岸、河口湖大桥东侧、产量ケ崎等处垂钓的话多能钓上大鱼。除此以外，该湖也是鱼饵垂钓新手最适合的去处。

可钓到的鱼：黑鲈鱼、虹鳟、蓝鳃鱼

合适的垂钓季节：四季

交通：乘富士快车到河口湖站下车，或从JR新宿站坐富士快巴或京王快巴往河口湖走，在终点站下车。当然，自己开车经中央高速公路在河上湖出口处取道139号公路往湖边即可到达。

3．霞ケ浦简介：在茨城县南部，湖面开宽，是日本仅次于琵琶湖的第二大湖。此处的垂钓黑鲈鱼的历史可追溯到大约昭和50年。由于湖面宽广，所以难以集中垂钓，一般来说，此处的大山、古渡、余乡和出岛村的崎浜等地都是垂钓的好去处。钓的鱼大小约为35CM，曾有人钓到过57CM的大鱼（每年都有二三十条50CM以上的黑鲈鱼被钓上来）。

最近时常发生毁坏渔民渔网使渔民和在垂钓区乱扔垃圾的事件，因此湖区划定了一些禁钓的区域。

可钓到的鱼：黑鲈鱼、蓝鳃鱼

合适的垂钓季节：4月至10月特佳

交通：乘JR常磐线在王浦站下车即可。如果自己驾车的话，走6号、121号、155号公路也很方便。

4．生野银山湖简介：位于兵库县，是西日本屈指可数的黑鲈鱼垂钓场所。以前曾经有人钓到过65CM的大鱼。作为一个水库湖区，自古时候起就非常有名。

此地自春天至夏天是热闹的垂钓期，常有许多团体垂钓者举办的各种比赛。人数少的小规模比赛也很盛行。但由于该地区的钓鱼者络绎不绝，所以，最近这儿的黑鲈鱼也变得非常胆小。在这种情形下，可以使用蚯蚓、米诺鱼等鱼饵。该区也存在有禁止垂钓区域。

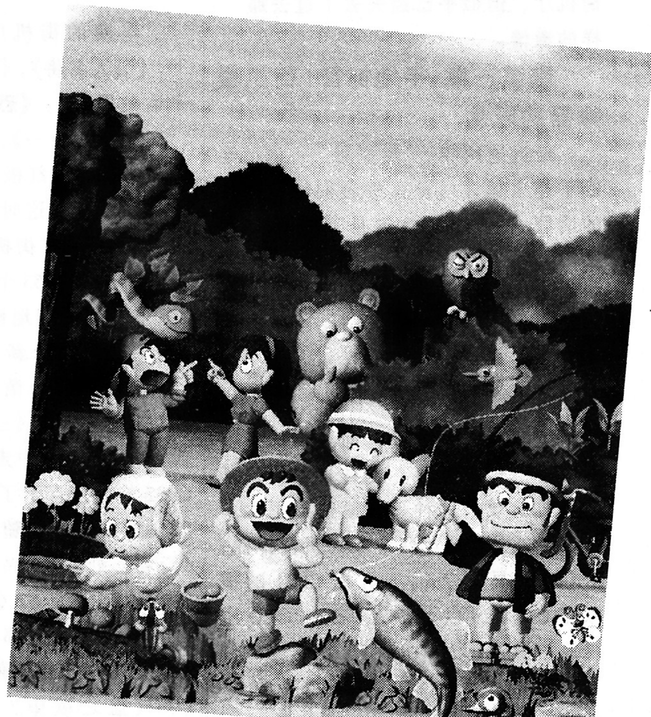
可钓到的鱼：黑鲈鱼等

合适的垂钓季节：3月至12月为佳

交通：乘JR播组线在生野站下车后，坐全组巴士（休息日停开）。

好了，说了这么多，对钓鲈鱼有个大概的了解了吧。心动不如行动，快拿上你的GB去钓一条大——鲈鱼吧！

注：当鱼钓上来后，画面会显示钓到鱼的样子、类别、重量、长度。如钓到创纪录的大鱼的话，画面下方会显示由7个字组成的PASSWORD（估计可在通信对战时使用）。



文/方新　　责编/PERFECT



科·普·园·地

有必要讨论令玩家着迷的街机模拟器

敬爱的龙哥以及<<电子游戏软件>>杂志社的众小编：

自从“集中营”时代起，我就一直是贵刊的忠诚读者。可怜的是我到目前为止也只有一台 FC 而已。做梦都在想着次世代的我也只有整天泡着街机了。直到 10 个月前我拥有了一台 PC，在用她学习，娱乐之余认识了 PC 上的模拟器，我才终于迎来了我的黎明！贵刊 96 年 10 月的杂志上曾经介绍过一些很初级的模拟器。但是最近这两年，贵刊似乎忘记模拟器了。今年 4 月杂志的龙哥热线栏目中，龙哥又大言不惭地说电脑模拟不了街机！！是可忍，孰不可忍！？所以我写了这篇文章，希望贵刊能够重新认识模拟器，这个有一半 TV－GAME 血统的“混血儿”。如果能发表在《电软》杂志上，那将是我无上的荣幸！也许你读完后会认为我过分的贬低电视游乐器了，但我敢发誓，我的文章内容都是事实，软盘里附带的街机模拟器可以佐证。也许，只是龙哥不敢面对现实而已。

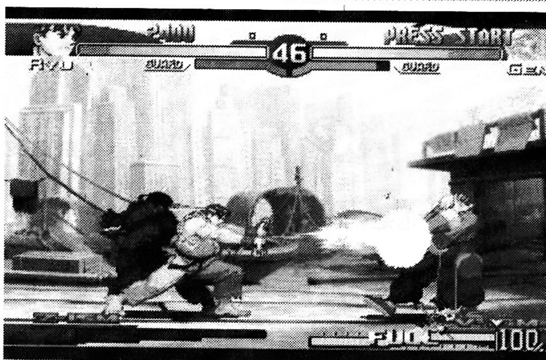
（作者：哈尔滨 杨振宇 1999.5.18）

席卷 PC 的街机风暴

～简介 PC 上的街机模拟器

■引言：街机厅！我最最热爱的地方

现在 20 岁左右的年青人有谁没有去过街机厅呢！是街机厅使我认识了奇妙而有趣的游戏，那比 FC 强百倍的效果令儿时的我为之疯狂！是街机厅使我的业余生活平添了几分光彩，还因此结交了一些“狐朋狗友”。回想起第一次见到街霸和 KOF94 时的激动心情成了我永远的心跳回忆。至今我仍然会经常逛逛街机厅，但似乎已经失去了过去那样的激情。



↑PS 模拟器可以玩 CPS2 基板的游戏

■第一章：平地惊雷！街机模拟器的诞生

最近这两年，“模拟器”一词已经成了越来越多电脑爱好者们经常谈论的话题。它的准确含义是“用软件的方式模拟一种特定的硬件”。其实包括街机在内的电视游乐器也都是硬件规格不同的小电脑而已，所以街机模拟器的出现是很自然的。我认为它的意义比较重大所以才叫它“平地惊雷”。街机模拟器主要有两种：即单街机模拟器和多街机模拟器。前者只能模拟某个街机游戏，这种街机模拟器不太多见。本文重点推荐两个多街机模拟器：CAPCOM 早期街机主机板 CPS1 的模拟器 CALLUS 以及 SNK NEO－GEO 主机板的模拟器 NEORAGEX。

■第二章：怀旧者的天堂！CAPCOM CALLUS

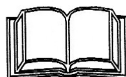
早期的街机厅是 CAPCOM 的天下，《四大名将》，《街霸 2》，《三国志 2 命运的勇士》，《恐龙时代》，《1941》，《龙王》，《三合一》，《惩罚者》这些老游戏当年都曾经红极一时。有不少人（包括我）就是从这时开始接触并热爱街机游戏的！现在街机模拟器 CALLUS 已将它们（总共 53 个，包括美国版和日本版）全部完美地模拟到了 PC 的屏幕上！！而且最新的 0.42 版完成了 CAPCOM 引以为傲的 QSOUND 技术的模拟。也就是说《三国志 2》和《恐龙时代》终于从无声中走出来了！同时也为 CPS2 的模拟打下了良好的基础。0.42 版还增加了可以随意发“波动拳”的《街霸彩虹版》，兴许下个版本将支持《街霸降龙版》和《三剑圣》也说不定哦！模拟器一般都是个人爱好者制作的，但 CALLUS 则例外，她是 BLOODLUST（血之欲望？）公司的作品。BLOODLUST 是老牌的模拟器制作公司，他们制作的 FC，MD 模拟器都非常完美。据说 BLOODLUST 公司目前正在研究开发 CAPCOM CPS2 主机板的模拟器，我认为肯定能模拟成功，只是时间问题。不过 CPS2 的大作如《街霸 ZERO》系列，CAPCOM 的战士合辑系列等都有 PS 移植版，在 CPS2 模拟器完成之前，用 PS 模拟器来玩就可以了。

CALLUS 对电脑配置的要求为：486DX 以上 CPU，至少 8MB 内存，256 色显示卡，ISA 声卡，32 位 WINDOWS（95，98 或 NT），DIRECTX5.0 或更高版本。总的来说对系统要求不高，486 也照玩不误，只是不太流畅。

■第三章：新街机时代！SNK NEO－GEO

现在的街机厅是 SNK 的天下。自从 90 年代初期 SNK 的 NEO－GEO 主机板出现，到现在一直佳作不断。尤其是格斗类游戏，可以说是由 SNK 发扬光大的！从早期的饿狼，龙虎之拳，侍魂几大系列，到现在仍生命力旺盛的 KOF 系列，个个都是精品。SNK 的街机在我国的普及率高的惊人！如果一个街机厅没有 SNK NEO－GEO 的游戏，那么它根本无法生存！（专营赌博的除外！）。

NEORAGE 是个老牌的 NEO 模拟器，作者是两位个人爱好者 Anders

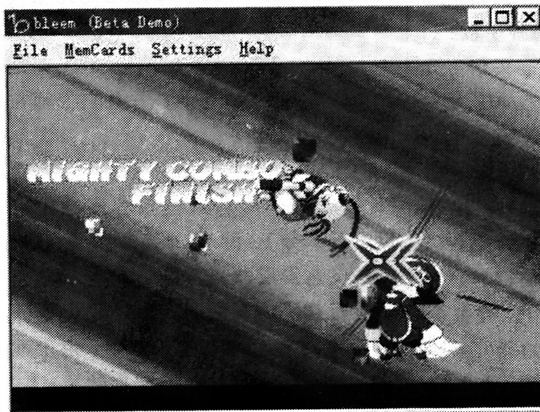


Nilsson & Janne Korpela 所组成的“真街机游戏小组”RAGE =（R）EAL（A）RCADE（G）AME（E）MULATOR，真街机游戏模拟器。早期是一个只能运行《越南战争 1975》这类小游戏的不起眼的模拟器，没有声音支持，画面也惨不忍睹。后来先后经过几次更新，但效果仍不理想。直到去年 9 月份推出了 NEOBETA 版，这个版本取消了以前令人讨厌的校检，也就是说可以运行模拟器推出时还没有的未知游戏 ROM，虽然仍不支持声音模拟，但画面效果用咱东北的话说是贼棒！在 BETA 版推出不久，《KOF96》，《KOF97》，《RB 饿狼 2》，《合金弹头 2》，《月华剑士》，《风云默示录 2》，《霸王忍法帖》等相继被 DUMP（这个词可以简单理解为“压缩转换”）成电脑模拟器的 ROM 文件。有这样一批街机大作登陆 PC，再加上具有运行未知 ROM 的能力，使得 NEOBETA 一炮而红！！

今年年初，真街机游戏小组推出了 NEORAGE 的 X 版，她标志着 NEO－GEO 模拟器的一个全新的时代来临了！NEORAGEX 是纯 32 位 WINDOWS 程序，解压缩版本只有 326K，这么小的容量竟然可以模拟一台街机，作者的编程技术不得不令人拍案叫绝。这个版本完成了期待已久的声音模拟且效果不错。由于采用先进的虚拟内存技术，读盘速度非常快，最近的大作《KOF98》和《月华剑士 2》在我的老硬盘上也只要 4－5 分钟便可读出。想想 PS 版《KOF98》那令人感到恶心的每打一小局就得读一次盘的读盘方式，等几分钟是绝对值得的，因为一旦进入游戏，就和街机一模一样了。模拟器大都具有原机种所没有的一些功能，NEORAGEX 也不例外，按 F9 键可以即时截图，玩到好看的画面就抓下来，贵刊的“格斗游戏风云录系列”如果利用这个功能来做的话，不知能省下多少的时间和精力！F11 键可以即时存入进度，每个游戏总共可以存 8 个，这个功能对于较难的 GAME 的一币通关很有帮助。甚至还可以调出金手指菜单一顿狂改，什么大蛇，黄龙，阿尔弗来德，终极卢卡尔，《RB 饿狼特别版》里的“梦魇”吉斯，都可以叫出来，真是爽呆了！！

NEORAGEX 对电脑配置的要求为：奔腾 166 以上 CPU，至少 16MB 内存，256 色显示卡，ISA 或 PCI 声卡，32 位 WINDOWS（95，98 或 NT），DIRECTX5.0 或更高版本。想在家玩现在最最酷的 NEO－GEO 街机 GAME 并且获得和街机一样的效果，这样的配置要求也不算高。X 版对内存要求不高，32MB 足够了，但硬盘转速一定要快，我的老硬盘是每分钟 3600 转的，在我朋友家 5400 转的硬盘上《KOF98》和《月华 2》只要 1 分多钟就可读出，够的上飞快了吧！NEO－GEO 模拟器的游戏文件是从 NG 卡带直接压缩转换到电脑里的，但是“压缩转换”这类复杂的工作只有老美作的来也只有老美热衷于此，美国人拿到卡带肯定比日本人晚，再加上传播渠道，也会在一定程度上造成时间差，以《月华 2》为例，去年年底街机发售，我却今年 5 月初才在电脑上玩到。时间差将近半年！以后如果开发出 NG－CD 模拟器的话，这个时间差将在很大程度上得到缓解。

下图就是 NEORAGEX 的主界面，很酷吧，她的功能更酷！！！



■第四章：东方不败！街机模拟器疑难解惑

▶Q1：我或我的亲戚，朋友有一台 PC，但是我到哪里去找模拟器以及她们的游戏 ROM 呢？

A：这是个最最主要的问题！模拟器一般都是免费的自由软件，在国内各大电脑报刊如大众软件，电脑报的配套 CD 上都可以找到她们。如果你有条件上网的话那就更简单了，目前国内有许多模拟器的站点。强烈推荐模拟器爱好者 DREAMER 办的模拟天堂，网址为 HTTP://WWW1.263.NET.CN/EMU。游戏的 ROM 也可以在模拟器的站点下载。但是如果你没有上网的条件或经济不太充裕的话，我劝你最好还是买正版的。因为最近的大作由于是在 SNK 最新的推出的 GIGA POWER 上的，所以容量特别大，《KOF98》有 38.9MB！而《月华剑士 2》也有 31.8 MB，这么两个庞然大物即使你拥有最快的“猫”也要下载很长时间的！一张翻版光盘有 650MB 左右的容量，装十几或几十个游戏 ROM 是轻而易举的，在哈尔滨，这样的一张翻版盘只要 6，7 元，在北京的“村儿”里也不过十来块钱。我虽然不主张买这种盘，但对我而言，这是唯一且无奈的选择。另外关于游戏 ROM 的版权问题，NEORAGEX 的作者的观点是：游戏 ROM 是从 NEO－GEO 卡带直接压缩转换到电脑里的，只要拥有 NEO－GEO 街机主机板的游戏板或家用机的卡带，就拥有游戏 ROM 的使用权，但 SNK 似乎不太同意这种说法。而对于我们来说，能花最少的钱在家里玩到最新的街机 GAME 才是最最重要的。PS 游戏软件不也全是翻版的吗？

▶Q2：内存不够怎么办？

A：1. 将模拟器升级到 WINDOWS 下运行的 X 版，她对内存要求很低，最好是 NEORAGEX0.5B 或 0.5C，因为 0.5 版还有一个手柄不停抖动的 BUG。2. 如果是 DOS 版可以自己虚拟内存，方法是在 WINDOWS 下打开 DOS 窗口的属性栏，单击内存选项卡，在“MS－DOS 保护模式（DPMI）内存”的一项中将“自动”改为“65535”即可。3. 最好的方法，赶紧去买内存条！

▶ Q3：为什么在玩《KOF95》和《四国战机 2》时声音不正常？

A：这是游戏 ROM 的毛病！NEORAGEX 的 0.5 版提供了一个批处理文件 ROMFIX.BAT 来专门修理这类 ROM。首先将声音不正常的 ROM 解压缩至任意目录下，再将 ROMFIX.BAT 文件放在相同的目录下并执行她，然后再压缩回去即可。



■结语：版权！模拟器的无奈

除了以上两个最好的多街机模拟器，还有一个叫做 MAME 的模拟器可以模拟许多 70，80 年代的街机，如 MR.DO！，“吃豆豆”等等，应该能钩起许多“老鸟级玩家”（年龄至少在 30 岁以上）的美好回忆。此外，还有一些单街机游戏模拟器，比如有一个专门模拟街机版“忍者神龟”的模拟器，效果还不错。另据可靠消息，CAPCOM CPS2 和 SEGA MODEL3 的模拟器都处于积极开发中。与大多数新兴事物一样，游戏模拟器也存在着许多问题。事实上，妨碍模拟器发展的首要因素并不是技术问题（美国的两名程序员仅用一个月时间就轻松制作出了 N64 模拟器就是最好的佐证），而是版权！就目前而言，想要得到模拟器只有两种手段：1. 从国际互联网上下载；2. 购买伪劣光盘。而这两种手段在 TV－GAME 开发商眼中都是违法的，否则任天堂也不会对 N64 模拟器横加干涉，虽然这并没有阻止她的发展。不过后来两名作者鉴于各种压力，只好无奈的宣布停止 N64 模拟器的开发。PS 模拟器翻开新的一页，最新最好的 PS 模拟器 BLEEM！的正式版已完成，她能几乎完美的模拟 PS，看来 SONY 想再将 BLEEM！告上法庭的话，“不能完美模拟 PS”已经不是什么理由了，这多少为模拟器爱好者们打了一针强心剂。但是，我们必须清醒地认识到：只要版权问题不解决，模拟器就不可能得到真正的发展。

■尾声：未来！电脑的世界

看了去年 12 月杂志最后一页王守成先生的《两种意识形态将共存》一文后，我对他的部分观点表示赞同。电视游乐器是因为 PC－GAME 的游戏性差才得以大行其道的。如果能在电脑上玩到像 TV－GAME 那样的游戏的话，那也就意味着 TV－GAME 将走向衰退。这是很显然的，电脑可以学习，可以工作，可以娱乐，可以上网，可以玩游戏，电脑能做的事情太多了，而且 PC 兼容机的价格越来越便宜，4，5 千元就可以装一套不错的 PC 了。电视游乐器反而有涨价的趋势，DC 已经突破 3000 多元大关了，PS2 价格未定但肯定便宜不了！有人认为 DC 比 VOODOO2 的 3D 效果好多了，花点钱是值得的，但 VOODOO2 难道能完全代表电脑上的 3D 加速卡吗?不，VOODOO BANSHEE，VOODOO3，RIVA TNT 都是比 DC 好的 3D 加速卡，并且它们都在降价。

王守成先生在文章中说：“目前，PII＋VOODOO2 通过模拟程序已经可以运行部分 PS 游戏。”但是，电脑界永远是飞速发展的，现在，这个配置已经能运行几乎所有的 N64 游戏了，新的 PS 模拟器 BLEEM！现出江湖，由于她强大的兼容性和对电脑配置的要求超低，一台奔腾 133 的电脑就可以玩到绝大多数 PS 上的 2D 游戏了！模拟 PS，已经不用“付出高额代价”了！王先生还说“SS 目前完全没有能模拟的迹象”，这倒是事实，不过客观的说，PS 要比 SS 更难模拟，目前土星模拟器发展缓慢，我认为只是没人愿意去开发而已。另外，关于王先生说的“电脑不能用手柄对战”，这个问题很好解决，目前的 PC 主板上至少有两个 ISA 插槽，一般情况下只用一个，只要花个几十元钱再买个二手声卡插在另一个插槽上，不装二手声卡的驱动程序而仅当它是个游戏接口就可以了。目前已经出现可以连接多个游戏控制器的 PC 格斗摇杆了，据说最多可以接 6 个。

最近盛传有人开发出了 DC 的模拟器，奇怪，DC 应该不用模拟吧？！根据贵刊的介绍，PC 和 DC 由于许多结构相似，可以轻松方便地互换游戏，而 GD 也只不过是 CD 的加强版而已，普通的 CD－ROM 驱动器应该能读出的。PS2 正蓄势待发，从贵刊介绍的 PS2 性能不难看出，一台 PIII＋VOODOO3＋128MB 内存＋DVD 驱动器的电脑是绝对可以模拟将来的 PS2 的！PC 硬件的淘汰和降价极为快速，我坚信等到 PS2 推出时上述“四大件”的总价格一定会比 PS2 便宜的！让我们拭目以待吧！N64 败北，土星走出历史舞台，PS 也行将就木，PS2 和 DC，也许将是家用电视游乐器最后的辉煌。

未来，是电脑的世界，但是短期内电脑和电视游乐器还将共存，并且介于他们之间的模拟器将得到更加长足的发展。当然，我是希望电视游乐器能尽量长寿的，因为《电软》始终是我生活的一部分。如果电子游戏业界不幸崩溃的话，模拟器和《电软》杂志——我最喜欢的两件事物也都将不复存在了。（全文完）


“幻想传说”在 PC 上的画面

责编天师

谁将占领美国

三大主机整装待发

以下为日本著名电玩周刊《FAMI通》的主编"浜村通信"在E3展期间对NOA、SOA、SCEA三家企业负责人的采访摘要。

●首先，请大家再一次确认次世代主机的内容

DREAMCAST

已于日本发售。今年9月9日将于美国发售。在日本发售时遇到软、硬件数量不足的问题。在美国上市时将有18款游戏同DC主机一起发售。

目前，DC在日本的销售似乎遇到一点瓶颈，而SEGA必须趁着其他两大厂商尚未推出新主机之前打下足够的市场占有率。日版DC现在的售价是19900日元。



←汤川专务正在为DC作宣传。以他为主角的广告很受欢迎。

次世代PLAY STATION

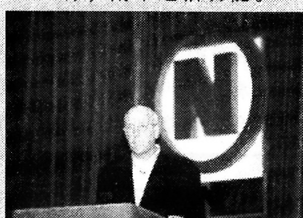
次世代PS于3月正式发表。相信目前的准备工作正在顺利进行着，而该主机的样品机可能会在今年秋天发表。目前市场上都等待着SONY公司公开其制品的名称、价格、具体规格与第一部游戏。它与任天堂的DOLPHIN一样，采用DVD－ROM。次世代PS预定1999年冬季在日本发售，美国的发售日是2000年秋季。



←这位是PS后继机的设计者，SCE久多良木健社长。

DOLPHIN

E3的前一天，任天堂新主机DOLPHIN同时在日本和美国公开发表。该主机是任天堂有史以来第一次以光碟系统取代卡带ROM，媒体是DVD。DOLPHIN预定于2000年底在日本和美国同时发售。其他有关售价、主机性能等部分尚不明朗。不过，该主机同DC一样，附带通信功能。



←NOA林肯会长。

●情报1：来自NOA／关键人物：荒川实

在美国也造成风潮的"口袋妖怪"

很多人都对任天堂的"口袋妖怪"在美国的销售情形感到好奇，根据荒川先生的情报，该系列的卡通及游戏软件是98年9月在美国推出的。约有百分之七的人看过卡通片。"口袋妖怪"红／绿版在美国的总销量是260万套。比较一下，"马里奥64"在美国的销量为340万套，



美国任天堂代表取缔役社长。80年进入任天堂，89年升为董事。NOA创立之初便致力于让萎靡不振的美国家用机市场复兴。NOA会长哈瓦特．林肯称他为"行销天才"。

而“口袋妖怪”推出没几个月便创造了如此漂亮的成绩。目前该系列游戏在美国每周约可销售近十万套，这种长销的现象与日本很相似。

最近，美国每周六播放的“口袋妖怪”卡通片已经进入新的一季。同时周一至周五重播以前放过的卡通。可以预见，相关的游戏到时候会创下相当不错的成绩。今后，NOA会推出“怪兽向前走”、“怪兽竞技场64”、“口袋妖怪”皮卡秋版、“口袋妖怪弹珠台”、“HELLO！皮卡秋”、“口袋妖怪.金／银”等游戏。



→皮卡秋美国大流行。

同时，与“口袋妖怪”相关的周边产品销售状况也很不错。在美国约有与日本相同的市场（4000～5000亿日元）。九月以后，这些游戏及卡通也会陆续在欧洲推出。

看看任天堂的新主机！

可见，N64的市场反应还不错。不知为什么任天堂会在这时与松下电器共同发表推出次世代主机的消息？而松下更声称他们推出的将是一款情报家电。

荒川先生指出，松下电器的想法是希望能将DOLPHIN的CPU及周边机器也应用到其他的领域。举例来说，任天堂的主机无法观赏DVD，虽然这在技术上完全没问题，但DOLPHIN却被设计成一款游戏专用的主机。而松下电器推出的硬件则不但可以玩游戏，同时可以看DVD。不过这台“松下”牌“游戏DVD机”价格更贵。

DOPHIN的未来很令人关心！

很多人都对DOLPHIN的未来很关心。按荒川先生的说法，目前新主机售价无法透露。但他们正计划2000年圣诞在全球同步推出DOLPHIN。

得知这个消息后，可能有玩家会觉得太早了一点。以硬件销量看，去年N64在美国销售了1100万台，PS是1400百万台，两者加起来约有2500万台。整个美国的家用机市场规模约为9000万台，所以两者加起来已经达到三分之一，今后想在销售额上做突破并不简单。不过即使在硬件高峰过后，软件则还能支持2、3年。

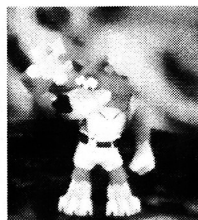


当然，市场上还是有人认为N64具有相当大的优势，事实也是如此。N64的销售额比去年增长了12～13%。而GB在“口袋妖怪”的推波助澜之后也成长了250%。之所以能有这样的结果，与美国的经济景气其实有很大的关系。为了明年新主机的推出，软件开发正在进行中，除了REA外，其中还包括了任天堂参股的子公司。因此在一些考量之下，于此时发表DOLPHIN是势在必行的。

卡带转变到DVD

目前美国市场上，SNES（超级任天堂）还在发售。N64也是一样。虽然十六位机每年在美国还有一百万台的市场，为了将玩家带到下一个市场，任天堂一举使用DVD做为媒体。尽管玩家有些吃惊。

任天堂此次的合作伙伴松下电器是DVD方面的行家，是全球DVD市场最大的供应者。为了能给新主机营造技术上的强势，任天堂选择了松下。虽然目前卡带的发展也还不错，但容量一大，成本也水涨船高。同时制造期较长也带来库存上的风险。不过，采用MASK ROM所制造的卡带，在防止盗版上又有很大的作用。因此，任天堂才考虑采用能满足以上各方面要素的DVD。同CD类似，DVD拥有制造周期短、成本低的优点。在南美，CD光碟几乎全都是盗版，欧洲约有一半的软件是盗版，专用的拷贝机器很便宜。而DVD就不会出现被盗版的情况。


↑任氏旗下的REA公司曾为N64制作过“原野历险”。

●情报2：来自SOA／关键人物：丰田信夫

这么合理的价格，绝对会大卖！

下面是由SOA副社长丰田信夫先生提供的与DC有关的情报。

目前，美国一般民众和大部分软件商对DC的评价都很高。根据情报，如果DC以199美元在美国发售，应该能够让广大玩家接受，而这个价格实现起来可能性也很高。在美国这个市场，它不同于其他地方。美国市场拥有相当大规模的消费能力及激烈的自由竞争，一个品质好而价

“199美金对美国人的荷包来说，是一个相当令人心动的定价”



美国世嘉代表取缔役社长。89年进入世嘉，同年9月成为SOA副社长。在北美负责SEGA各种硬件的推广，同时也参与各种软件的开发。此人将许多好游戏带到玩家的面前。

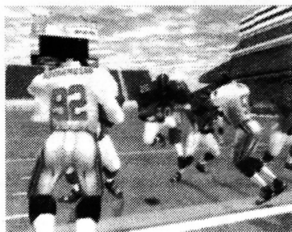
格低的东西推出，这项产品就绝对可以在这个市场上立足。当然，如果更好的商品以更加便宜的价格出现，就必然会取代前者，取得绝对的优势。由此观点看来，DC应该是一种足以满足美国玩家的商品。接下来的挑战就是尽力推出吸引力够强的软件了。当然，SOA漏不了曾经在美国大卖的“SONIC”与“NFL”。DC推出后，美国玩家还会有机会玩到这些令他们喜爱的游戏。

在美国，“SONIC”这款游戏几乎每年都会推出新作，电视上也播放着它的卡通。SOA在过去花费了相当大的努力，终于成功地让音速小子进入了美国人的生活。该角色91年在美国出现，透过电视卡通片的播放，不仅是5、6岁的小朋友，连陪伴他们的父母也都知道“音速小子”。由此可知，对于美国家庭，它已经有点近乎米老鼠的地位了。

首次集结了这么多好软件！

可能我国玩家也对美版DC的游戏很好奇吧？丰田先生对此提出了他的看法。

历史告诉人们，美国游戏市场上约有40％的销售都集中在SPG上。过去SS时代，SOA并没有积极推出迎合这个市场的游戏，而这次他们除了SONIC与NFL，还有HOD2，GET BASS等，也有拉力2。其他厂商方面，NAMCO的“灵魂力量”很有代表性。这么多高水准的软件同时上市争鸣的情况在历史上很少见。



→买下了VISUAL CONCEPTS公司后，DC的体育游戏得以大幅强化。

DC在美国上市后不久，便会有20～30款左右的游戏，可见世嘉这次对美国出击显示了相当大的自信。而他们也表示会跟着季节的变化，在寒冷的冬季推出紧张刺激的冰球游戏，而炎热的夏天就贩卖热情十足的棒球游戏。同时，“莎木”这超大作也要在美国推出。相信很多玩家已经感到SEGA对美国市场投入的心力和未来DC软件的丰富程度了吧！2、3年前便有人称未来的游戏将是一种情感转移的游戏，PS在“EMOTION ENGINE”上也投入了很大的心血。虽然索尼与世嘉的目标相同，但SEGA想尽全力早一步将这类型的游戏推出的决心，似乎是显而易见的。



←为了进一步提高在美国市场的竞争力，DC移植了著名的足球游戏“VR射手2”。该游戏是可以进行全球多人网络对战的。

SOA：99年内在美国销售一百万台DC



虽然DC尚未在美国推出，但美国已经出现了预约订购的热潮，5月12日时，数量高达7万台，在美国预约是要交纳定金的，每台DC收取99美元。丰田先生表示，这些订购多集中于游戏专卖店，许多专卖店已提早推出了预约服务（RESERVE）。如果预约的状况能持续不断的话，相信这款主机市场上应该可以创下相当不错的成绩。但相反的恐怕也会造成缺货的状况。过去在日本推出DC时，因为芯片的制造速度来不及供应，SEGA公司订下的年内销售一百万台的目标最后没有达成。因此，世嘉希望这次能在美国完成以前所没能实现的目标。原先预计99年内在美国出荷100万台DC的计划，因为玩家及专卖店的反应极为热烈，而被上方修正至150万台。订单纷至沓来。



↓CBS记者正在报导DC。

↑E3上DC展台前，玩家正接受电视台采访。

丰田先生接着说，他们在美国市场上推出DC时的软件状况，与在日本当时只有五款游戏大不相同。而DC在美国也比其他两家公司的主机早一年推出。这个期间，DC是否能在美国普及化、后续游戏的推出是否充实？这是未来DC掌握市场霸权的关键。而在美国市场上的成功，对于日本的软件厂商来说也会是一个相当大的魅力。





→大川会长与ASCII社长铃木宪一。

↑名导演斯皮尔伯格手持DC手柄与世嘉日、美社长合影。

想提出新的网络游戏

这方面，丰田先生指出：

美国有高达40%的人有上网的习惯。这也成为一般人生活中的一部分。就SEGA的观点看，家用电玩与个人电脑间的界线已经越来越模糊，所以将DC改变成电脑也没什么意义。当然，最初的开发还是会以提供电子邮件服务及连线对战机能开始，接着再发展新类型的游戏。如果可以一起上线玩游戏，相信玩家一定可以得到更大的乐趣。而如何提供各种不同的乐趣也是SEGA日后要努力的目标。

目前在日本还没有出现真正的连线对战游戏，但这类游戏在PC上已经盛行了相当长的时间了。虽然世嘉可以直接将这些经验COPY过来，但如此就缺乏了原创性。

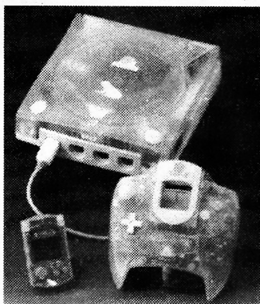
CSK企业集团领导人、世嘉新战略的后盾大川功先生指出，集团目前对网络的前景很有信心，已在旧金山投资建成可为100万人提供网络服务的HEAT NET。



↑世嘉今后将利用全球网络“DREAMCAST HEAT”来让欧、美、日的玩家联网。A．R“BALKUR’S GATE”，最大6人对战，目前在日本人气很高。

相信SEGA可以更有实力地展现它傲人的一面

从世嘉把这款搭配了MODEM的新型主机以美金199的低价推出的计划看来，他们在美国这个市场的动作的确相当积极。相信在世嘉全力的冲刺之下，他们一定可以在美国市场上逆转劣势。从过去的统计资料可知，没有一款主机可以连续两代在美国这个市场获得成功。相信SEGA也会全力阻止他们的对手继续扩张势力。希望所有支持世嘉的玩家们，拿出实际的行动来表达自己对SEGA的支持吧！



↑在美国E3轰动的“人面鱼”，有自己的透明DC。

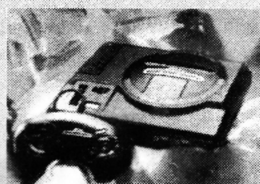
历史



↑这是13年前的FC的美版。

同一品牌的主机在美国不曾连续在两个世代都获得胜利。从NES到SNES，中间插了个GENESIS；后来又是PS独走美国。美国玩家更新主机的时间较长，一般不倾向于购买同家公司所推出的新主机。





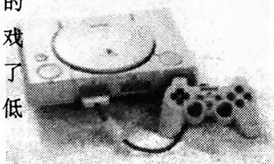
↑当年此二机种在美国的价格竞争极度惨烈……

●情报3：来自SCEA／关键人物：A．豪斯

今年年末有“FF8”、“GT2”、“古惑狼”等新作加入战场！

下面的情报由安德鲁．豪斯先生提供。

目前美国的PS行情总体还是看涨的。本届E3出现了许多年末将要推出的新作。除了GT2，SCEA还会推出一款以古惑狼等角色为主角的赛车，之后还会推出“小龙斯派罗2”。而后者的前作销量高达110万套，远远超过日本。另外，史克威尔公司也会推出FF8。整体推出的游戏约160款，和去年差不多。还有，相信大家一定也很好奇PS主机在全美的普及率吧？豪斯先生指出，全美共有2000万台PS，平均每5户一台。而且玩家的年龄平均为21岁，相较于95年的调查，年龄层有提高的趋势。虽然如此，去年因“古惑狼”的上市以及广受欢迎的卡通被游戏化的因素，许多游戏厂商推出了以小朋友为对象的游戏，使得低年龄层的玩家也增加不少。





SCEA担任行销的副社长。该公司与PS于1993年建立合作关系。目前他的职责是对国外进行宣传活动。促使PS主机在美国普及化。此人会说日语并喜欢电子游戏。

制作出具有各种可能性的主机

本次E3展上，公开了次世代PS的画面。其中有一部分和日本发表过的是一样的。SCEA会为新主机重新制作GT赛车和其他一些游戏。而E3上大家看到的画面的质感，比以前的要好。虽然2000年秋季美国才会推出次世代PS，但参观E3的人仕对这台主机给予了高度评价。看来次世代PS优美的画质以及SONY公司投入的大笔资金，正是吸引众人注目的地方。

从目前PS的销售看，明年秋天推出PS看是否有点早呢？关于这一点，PS之父久多良木健（SCE社长）曾公

开指出，认为新主机会取代 PS 是“大错特错”的。依照 SONY 的计划，新主机和 PS 会并行存续，该公司会共同发展这两种主机。

豪斯先生还认为美国市场和日本市场有不同之处。因为美国现在的 16 位机仍然被有些店家卖到 39 美元，这样看来，未来美国替换 PS 将会比日本还慢。因此，现在的 PS 还是有它的消费群和市场。

看看游戏主机在美国发展的情形

SS 在北美推出时售价 399 美元，PS 则一开始便以 299 美元推出。这次 DC 是 199 美元，而 SCEA 会采取什么样的策略呢？豪斯先生指出，公司并非没有注意竞争者的动作，不过，他们的立场是要提供独特的电玩商品给玩家，所以对售价并没有什么特别的意见。说实在的，主机内附带解调器才卖 199 美元，也真是够便宜了。豪斯先生说道，N64 在当初美国上市时也是 199 美元啊？

ANDREW J. HOUSE

任天堂公司宣布 DVD 媒体的 DOLPHIN，SCEA 对此有何看法呢？豪斯先生说：这些动作都在本公司的预料之中。再发展下去，下一代主机的标准配备都会包括 DVD。任天堂舍弃卡带而换成 DVD 这种改变可说是极具意义。

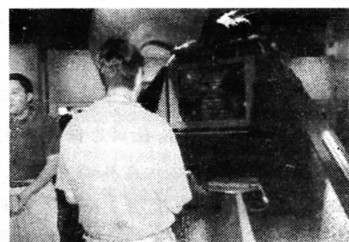
有些玩家或许已经得知任天堂公司也在从事通信机能的研究。然而次世代 PS 在通信机能上似乎没有大作文章。据豪斯先生表示，SCEA 公司开发人员的基本想法，就是制造出一台可以对应未来的主机，所以以后的主机会附上 OPTION，有了 OPTION 就可以利用它来通信。然而是否能够使用，还是要看游戏制作者想做的是何种游戏。

有人认为次世代 PS 所使用的技术太过先进，只有大型公司才有可能制作该主机的游戏。而美国的软件商是何态度呢？关于此点，豪斯先生认为并不是会不会制作的问题，而是想不想参与的问题。依据他的情报，目前有许多游戏制作公司正和 SCEA 公司接洽。

次世代 PS 被定位成“娱乐型电脑”

任天堂正和松下合作，这里重复一遍，松下公司推出的是家庭用媒体，而任天堂的主机 DOLPHIN 则是单纯的游戏主机。SCE 久多良木健社长亦曾在 E3 会场中表示次世代 PS 为娱乐型电脑。它与游戏机有何区别呢？据豪斯先生表示，主机开发人员认为娱乐型电脑拥有的可能性比普通游戏机还要多样化，而游戏不过是最初应用的核心。其他的要等到以后才能发挥。

另外听说松下公司要在电视上加装游戏功能，不禁让人联想次世代 PS 机是否也可以和其他机器产生连结呢？



↑这就是 E3 展上出现的与 PS2 同级的电脑。它被放在“金字塔”里。

最后是对于次世代 PS 和任天堂 DOLHPIN 这两种 DVD 新主机来说，前者目前尚未决定是否加装直播 DVD 影片的机能，虽然这在技术上完全可行；后者主要是担心盗版，因为在美国，20％的 CD－ROM 都是盗版的，任天堂明确表示，DOLPHIN 不能运行游戏以外的 DVD 软件。

●最后，请大家听一听浜村主编的意见

今年的 E3 展人潮比例年来得多。以新价格即将重新再出发的 DREAMCAST 在会场广受好评。至于现行的 PS 和 N64 也达到了成熟期，所推出的软件极具吸引力。不过 SCE 及任天堂在会场也宣布即将推出次世代机。究竟哪种主机最后会赢得胜利呢？根据《FAMI 通》杂志以前所做的问卷调查结果，可预言次世代 PS 会取得压倒性的胜利（约 8 成的玩家想购买次世代 PS，有 9 成的小卖店及 8 成以上的游戏制作公司认为次世代 PS 最后会取得主导权）。

不过，主编浜村先生似乎并不认同，他觉得这只不过是一厢情愿的说法。依据浜村先生的解释：第一，美国的玩家对于 DREAMCAST 的评价相当不错，而且 SEGA 公司决定以 199 美元的价格来推出主机，因此，可说 DC 从价格上先占尽了优势。毕竟在美国的价格主高于日本的话，对美国玩家来说将会成为一大负担。第二，虽然并没有任何一款主机可以在美国 2 度称霸，不过，N64 在这场主机战争中却并没有输。在美国的普及率多达 1500 万台，非常强势。

浜村先生认为或许是为了改变品牌的印象，将主机命名为 DOLPHIN（海豚）是个不错的策略，而且宫本茂的作品不论在美日都相当受欢迎。再加上这次任天堂公司与松下电器合作，使主机的生产能力大幅度的提高，DOLPHIN 的面貌十分令人期待。或许有人认为次世代 PS 会一直倍受业界瞩目，姑且不管谁会获胜，浜村先生认为到最后三款主机的普及率将各有一定的水准。如果能出现这样的结果，相信一定会皆大欢喜。目前各家公司甚至将国外市场也当做行销目标，单单只靠日本市场来经营会太过于局限范围了．

就像 KONAMI 公司的“合金装备”在美国也大卖一样，如果日本厂商能制作出国外玩家也喜欢的软件，就可以创造出全世界高销售额的电玩市场。因此，有关美国市场的动向，也是决定日本游戏厂商是否加入该主机阵容的考虑因素之一。同时，只要有国际著名的厂商加入，也将会影响到该主机在日本市场的普及率。因此，次世代主机的战争除了日本市场外，也包含了国外市场。

→↓↘格斗天书↓↘→

GB 版：KOF'96 通俗连续技

霸王塾

广东开平 ALEXANDER

热斗 96 除了原来的两个模式之外，还有一个隐藏模式：按住←和 B 再按 30 下 SELECT 就可以了。这个模式是把必杀技简化成 SELECT + B 或 A 就可以了。这样就很容易组成连技了。

■京：跳重脚 > 站重拳 > 重七五改 > 鬼烧/琴月阳/胧车/MAX 大蛇(按住 B,在版边)

版边：SELECT + A > SELECT + A

■特瑞：跳重脚 > 站重拳 > 火焰拳（↓↙←B）> 倒跃踢（→↓↘B）/SELECT + A

满气槽时：火焰拳 > 多重喷泉（↓↙←→B 或 SELECT + B），在版边时不可

■ANDY：跳重拳 > 站重拳 > 背击掌（←↙↓↘→B）> 任意技

■RYU & ROBOT：版边时，(极限流连舞脚 > 龙击掌) > 反复

■八神：跳重脚 > 站重拳 > 轻葵花 > 轻葵花 > 轻葵花……

注 1：无限葵花的关键在于按键的节奏和轻按。

注 2："？"超杀是指，在双方保持一定距离且八神气槽满时，来一个轻暗钩手紧接一个 MAX 八稚女，若对手中了八稚女后再中那个暗手的话就成功了。究竟如何，试试便知。实在放不出来干脆按 SELECT + B 吧，但攻击力弱的可怜。

注 3：无限屑风 67HIT 后加个超杀变成 99HIT。

■狂八神：除八神的连技之外，(版边)跳重脚 > 站重拳 > 轻葵花 > 琴月阴 > 八稚女(SELECT + B)/？超杀(SELECT + A)/鬼烧

■大门：版边，地狱极乐落(SELECT + B) > 地狱极乐落/天地返

■吉斯，MR.BIG，克劳撒：跳重脚 > 站重拳 > 任意必杀/超杀

■麦卓：投技 > 投技 > 投技……/任意必杀/超杀

其中无限投技类似于八神的屑风，但是可用破坏投掷破解

■ATHENA：超杀可以变大→↘↓↙←×2B、↓↙←B(按住)，逆时针方向转动摇杆，水晶球会变到非常巨大，并有 4HIT

■神乐：(对手被投进版边后)贴近对手按住 SELECT 和 B，神乐会不断放出超杀七籁之布阵，大约可打 50 多 HIT，在对手快死时按 START，按住前、B 后再不按 SELECT，还可打出 99HIT 呢！只是看你有无耐性了。

■KAGURA：和神乐有共通的连技

版边，MAX 七籁之布阵 > 零技之础（→↘↓↙←↙↓↘B）> 零技之础 > ……

■GOENITZ：超杀 SELECT + B、近身 SELECT + A、(冰河：空中↓↙←A 或空中 SELECT + A)

升天术：气槽满后，空中紧按 SELECT + A，暴风就会飞上天(国)了！若是一下一下地放暴风就会在窜左右飞来飞去，气槽未用完就可不落地。

■莉安娜：按住 SELECT + A，她就会不断放←蓄→B 这招，这招可以一击必杀(轻的在版边，重的不需)

■天狗的必杀技为：→↓↘B、↓↙←B、↓↘→A、↓↙←A；超杀为：→←↙↓↘→B、←↙↓↘→↘↓↙←B

连续技大观园（一）

武汉 张伟

现在的格斗游戏对于连续技的重视是不言而喻的，更有许多格斗作品都是以华丽爽快的连续技作为其亮点来吸引玩家的。而近年来连续技的形式也越来越多样化。通过一段时间的观察与实践，多大致总结了几种类型的连续技，愿与大家共同探讨。

（一）以必杀技来取消普通技的收招时间形成的连续技。

想来大家对这种连续应是最为熟悉不过。这是连技以中最基本的一种形式，许多玩家都是以此类连技为基础来深入到其他各类连续技的研究中。这种连续技始于八人街霸，并从那时开始流行起来。许多玩家都以能打出漂亮的几段式连续技而自豪。盖尔，隆，肯等拥有强力连续技的角色也为广大玩家所青睐。不知各位老资格的"格斗家"们还记得当年十二人街霸中看到或自己打出肯的"重 P > 升龙拳(4HIT)"时的感受吗？兴奋、惊讶也许不为过。可以说这类连续技促进了街霸的成功，更是格斗游戏发展到今天如此火爆场面的根本。使用这类连续技主要就是熟悉哪些招式可用必杀技来取消收招，且输入必杀技时机要准，速度要快，指令要精确。近期有些游戏引入提前输入指令系统与必杀技出招简化系统都使得此类连续技如虎添翼。

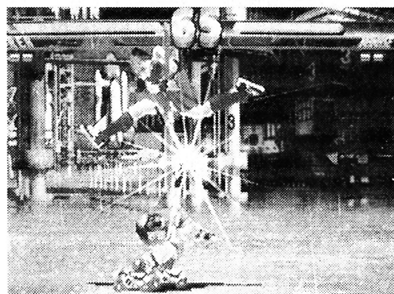
（二）按键型连续技

顾名思义就是通过顺序按攻击键来形成连续技。此种连续可分为两类，第一类是顺序按轻 > 中 > 重攻击键来形成连技，例如 ZERO1 中肯有一套连招：跳中 K(逆) > 蹲轻 P×2 > 蹲轻 K > 蹲中 K > 站重 K，划线的部分就是这类，在 96 格斗天书中这种技巧被称为连锁技。而第二类则是以特定的按键顺序来形成特定的连续技，如"饿狼 RBS"特瑞有一招：轻 K > 轻 K > →重 P > 重 P > 倒跃踢，划线部分与天草中的十四连斩，铁拳中的十连技都属于第二类。在格斗天书中该技巧被称为组合技。按键型连续技是近几年来兴起的，技巧的特点在于容易使用，起始时一般破绽小，即便打不中对手也不会被对手有机可乘，可一旦打中威力又很大且往往在招式的中段或结尾都能 CANCEL 大威力的必杀或超杀。因此在对战中按键型连续技实用性极高。但该技巧的缺点是玩家必须像背公式那样去背熟按键顺序，尤其是铁拳式的十连技。不过随着玩的时间愈长，这个缺点会慢慢地消失，习惯成自然嘛！说到此处，我想问一问大家是哪部游戏最先出现按键型连续技的呢？是"恶魔战士"还是"饿狼传说 3"。NO！不对！事实上，最早在……(待续)

街头霸王 EX2 PLUS

STREET FIGHTER EX2 PLUS

●制作:ARIKA/发行:CAPCOM ●稼动时间:今夏 ●1PLAY:100 日元



隆重向街机迷推荐的格斗巨作登场!!

无论我国还是日本，EX 系列拥有十分之高的吃币率。即使是在国内机厅，对于 EX1 来说，恐怕也要两个币一次。

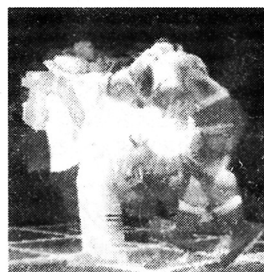
EX 系列，以其雄浑无比的连续技为街机仔所称道，那么在 EX2 PLUS 这部最新作中，厂商终于将系统再度进化。敌满血态被我一击必杀成为可能。

至于游戏画面，较前作也有些许的进步。不知力度感有否回到 1 代水平?



↑角色有所增加，达到 20 名。此外还有两名隐藏角色。

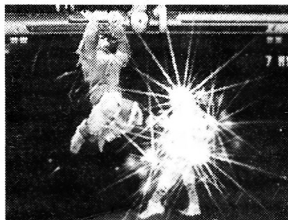
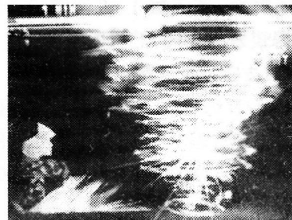
技巧连击部分做了少许变更



一定的时间内使出连续攻击的技巧，这在前作中有所表现。只要同时按下强度不同的拳脚键即可发动。新作中做了改变的是，即使是相同的必杀技，也可在时间段内连续使出了!

←这有些像 OC，随着时间的减少，攻击力也会逐渐降低。

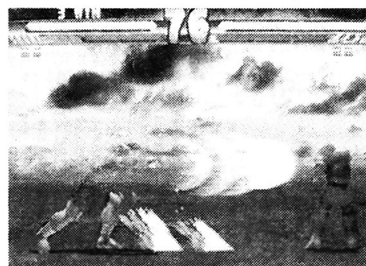
增加了新系统:流星连续技

施展流星连续技时，要耗三级气，可说是一个终极必杀，命中对手即可夺其半血。另外，施展 A 级连技（SUPER CANCEL）时新作的画面变黑，突出打人时的光源（有的角色技巧搞笑，大家不妨留意爱跳舞打手鼓的 PULLUM）。

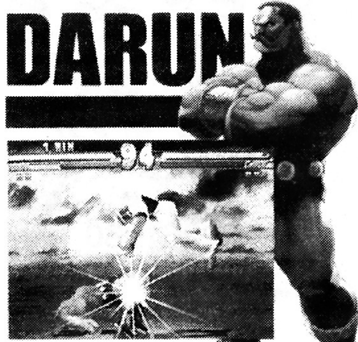
新角色有几个面熟的……

帝王萨卡特参上!



以不屈的精神作为武器，为了追求更强而不断战斗，是帝王的本色。本作他将与隆再度相逢。这人的所有招式相信大家都再熟悉不过了。

另外，编者借此机会真诚建议大家多练练摔投类型的角色。EX1 里的“大力士”达兰复活了。同时，被任命为新皇女的 PULLUM 也重新登场。再有，1 代里的魔头“大警察”维加也将有精彩表现哦! 新作保留了按下同强度拳脚使对手防御崩坏。



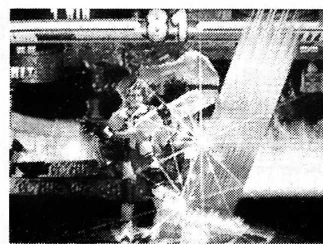
从未见过的角色也登场了



■AREA（爱丽亚/女）:其本身的资质超过了身为发明家的父亲。为了使父亲的发明受世人认同，便向格斗家挑战以展示发明品。以机械右腕的武器来进行战斗，那正是父亲发明的。

■V. ROSSO（瓦鲁卡诺 . 洛索/男）:失去最爱的人之后的空虚，使他将这份悲伤渐渐转为憎恨，最后变成了愤怒。为了复仇，瓦鲁卡诺. 诺索脱离了组织，独自展开战斗。终成复仇之男。





→洛索的『比萨斜塔』。从地上向斜上方打出闪光。技巧与名称很特殊。

天师道场

♠本栏目为不定期刊登，欢迎读者来信一试



■朱卫强绘图

■天师兄：您好！

这是本人从98年订阅杂志以来的第一次投稿。我是一个史克威尔的忠实玩家，对其FF系列更是爱不释手。本人虽1－8代统统杀通，但本人只对觉得打得较好的8代，汇报如下：

●《太空战士第八代》

我历经35小时，全召唤兽集齐（除需PDA的以外），卡片差2张，召唤兽能力全部练出。隐藏最强BOSS被打死。所有高位魔法抽满100个。也些这些微不足道。

本人通关时平均LV不足20，其中斯考尔最高LV16，赛尔菲最低LV10。最终BOSS我打了10分钟，不知可否上榜。

说来惭愧，本人至今没有一台PS，我在机室里打的钱也许已够买上两台PS了吧！为了使不相信本人的各路玩家能与我联系，我已留下详细地址：贵州省安顺市平等路66号付2号。邮政编码：561000。另外本人对KOF系列也有一点研究，望来信赐教。

★李荆州

（天语：欢迎各路玩家投稿至本栏以与全国玩家交流）

■天师：你好！

●《97》➡807500⬅肖俊

●《98》➡669700⬅王乐闻

★湖南株洲玩家

天语：当时他们来电话告诉编者成绩时，倒忘了问这是否为街机的成绩了，而他们说要寄来证明成绩真实的凭证。从目前收到的成绩看，没有人能达到这么好的成绩；但在家中玩这两个游戏所得成绩必然无效。请来电话告之此二成绩的机种。



●感谢全国街机仔鼎力支持，页码有限，批量成绩释放以及1945新纪录情况请待下期。

■天师兄：你好！

想来你我年纪相仿，这里称呼一声兄弟不足为过吧。几天前曾给封神榜寄过一封信（署名为ALEX），你已经收到了吗？我现在我将一新成绩献出来，望榜上有名。

●《怒.首领蜂》/街机

在这个游戏中：难度级别为VERY HARD；飞机型号为TYPE 3；火力为SHOT强化；起始架数为2架（黑心的老板，有机会定将其一击KO）；所到达的版面为第6关；分数为32261260；最大连击次数为283HITS；本人以名誉担保此成绩为真实的，有机房管理员为证，地点是天津市河西区下瓦房电影院游戏厅。下面，我就谈一谈如何在该游戏中取得高分的一点经验。

大家都知道，“首领蜂”是以其独到的连击系统来获取高分的，而“怒”作继承了连击这一系统，所以人们普遍认为在“怒”中取得好成绩是以最大连击来完成的。而我则不这样想。游戏中过分追求连击会导致自机身处险境，稍有不慎就会被打下来，得不偿失；其次，只有在连击次数达到200HITS以上方能打出高分，而这种局面在1～4关很难出现，只有在第5关才有机会做到。当然了，这也是必然的，满天的飞机，想不200HITS都不行，那么是怎样出来的呢？据我的观察，其关键是在游戏的保险设定。“怒”中出现的第一个保险是在第2关关底，如果游戏者在1、2两关没有放保险而吃掉这第一个保险，那在屏幕下方的保险槽会出现“BOMB MAX”的滚动条，这时游戏的保险设定已经开启，打第2关关底的巨型坦克坚持不放保险并安全过面，那你就成功一半了。从第3关开始，留心注意你的分数，即使你不打敌机，分数也会以每秒约两万分的速度递增，只要不放保险，它就会保持下去，迫不得以放掉一个保险后，加分停止，如有机会再将其吃满，加分会继续。假设最少每面飞行4分钟，而你在3、4两关又不放一个保险，那么就会增加近1000万分，如果能坚持到第5关中段则加分更多（此高手修为）。这样看来，小日本的2200多万不过如此了。我相信能做到以上功夫的FANS不在少数，下面是游戏中的一些难点和加分点（以TYPE3的SHOT强化为例）。

“怒”的第1关只要注意在开始时掌握射击速度来追加连击次数就可以了；第2关中的装甲车稍有些厉害，可先将周围的炮塔及飞机干掉，再集中火力灭之，接近关底时可打出154～174HITS，关底的巨型坦克会发出红蓝两种子弹，利用两侧空间躲避（为不放保险可放弃连击）；第3关中后段，近距离将大飞船的舰桥以集中火力击爆会出来1UP，食之；第4关中部的高架公路，两端不断出现坦克，且空中还有三架大飞机，不要集中火力，散打（非格斗）便可，能打出180HITS，关底的BOSS会在血槽变红时发射激光，不得以可放保险，一个就够了；第5关中段敌人火力最为凶猛，也是连击次数最大可能的地方，此是不要吝惜保险，炸之，至于能否爆机（打掉最后一个BOSS）就要看各位的技术与运气了。另外，在VERY HARD的模式下，爆机后会出现第6关，其难度与第5关差不多，有机会的话不妨试一试。其中，对付3、4关的BOSS时，为留住保险可以放弃连击而只顾逃生，如果技术水平有限还是保命要紧。

“首领蜂”系列向来以枪林弹雨著称，于此游戏一定要冷静，利用其有时慢动的效果可钻空逃生，活着才能打高分。

初写此类文章，肯定有不足的地方，还请天师和各位STG FANS多多指教。

苍穹之下，

我们飞翔更潇洒！

★天津 于淼



突然发现主编将一封信放在小天天的桌上。信封上写着甘肃省天水市第二中学高九七级二班。来信者指出，作为每期必买的“电软”杂志，里面竟没有没有一款国产游戏！“难道国产游戏真的不值一玩吗？”。

这位署名为“永远支持《电软》、SEGA和国产游戏的张宁”的读者朋友通过他在当地机厅中的所见，站在玩家的立场，向本刊提出了一些很好的建议。“贵刊口口声声说国产游戏发不佳的原因是宣传不利，而贵刊作为中国唯一的电子游戏专刊，为什么不介绍？”。“难道贵刊希望看着玩家费时费钱费力地去瞎摸索吗？虽说目前中国的游戏无法与日本抗衡，可大家的目的都是为了中国游戏业的振兴和发展”。“恳求贵刊帮助一下正在成长的国产游戏吧！毕竟，大家都是中国人”。

因页码所限，本期先开个头，我们将全面分析中国台湾街机名厂IGS的力作之一“三国战记”。

中国人自己的街机游戏意义十分重大

三国战记

厂商：中国台湾省IGS
机种：ARC(联机可)
类型：清版过关ACT

http://www//igs.com.tw

■编者按/国产游戏在本刊中的地位优先。像以前登过的仙剑SS版，傲剑狂刀ARC(而在新闻方面，我们亦会大力报导国内的电玩动态)。台湾省IGS(钅心象电子)厂，曾经推出过“保龄”、“西游记.释厄”、“SUPER释厄”、“傲剑狂刀”等一系列街机游戏，在宝岛上属于街机游戏的RULER。虽然以前他们的游戏可能存在这样或者那样的问题(相对于日本街机而言)，但我们必须看到，日本的游戏发展了多少年，而国产游戏才发展多少年。编者发现，IGS制作的游戏愈发成熟，国内玩家十分喜爱。像他们新近推出的“三国战记”，在隐藏背景方面的设定较为独到，外加联机的乐趣；而“大家来找碴”更是从根本上解决了街机仔年龄层的局限性问题，还可一币多人同乐！在此，让我们祝愿IGS今后能作出更好的游戏！

一、操作简介：(TEXT BY/广州ENIX)

以角色面向右方为例。

A：攻击，　B：跳跃或道具表换页，
C：道具表，　D：使用道具。
蹲下：↓B，　抵挡：→C，　大斩：→A，　前冲：→→，
撞击：前冲中A，　反击：抵挡中→A，　爆POW：ABC同按
保护技：AB同按(损血)

二、系统简介：

1，怒气槽：位于血槽榜。气满时会自动形成一个POW。具体方法类似97中的非蓄气模式。

2，级数：当分数达到一定程度时就会升级。最高可达24级。每升一级均会增强攻击力。每5级增加一次一次血槽长度。到达10级时，会带有残像；20级时，攻击会有剑影。

3，分数：每过100万分奖命一条。

注：由于选择角色的不同，怒气储集、级数上升、分数增加等变量将会有所不同。

三、道具简介：

●暗器：包括箭、血滴子、铁莲花、毒气筒、飞刀、珠砂、火药瓶，共7种。

●张陵剑：最强无属性攻击道具。使用后需连按A键才能对敌造成伤害。

●黄石公：最强雷属性攻击道具。

●张角巾：最强冰属性攻击道具。

●九节棍：最强毒属性攻击道具。

●天书：分为人遁书、天遁书、地遁书、太平要术、太平青领5种，分别对应火、雷、落石、风、冰、5种攻击形式。除天遁书外，其余均需在使用后连按A键来增强威力。

●毛笔：根据使用后写出的字的不同，产生不同效用的攻击道具。

●阴阳道符：在使用者周围产生出冰火两种属性的火焰。

●娃娃：让敌人无法行动。

●藤甲：使用后不会受到敌攻击伤害。

●书稿：？？？(作者未知)

●招安状：令敌人行动速度减慢。

●太平青书：令敌人变成小动物。

●加血书：当持有者的血很少时，使用之可恢复少量血。

●孔明灯：诸葛亮、赵云专用。作用与加血书一样，但可恢复至满血。

●援军令：请魏延出来杀敌。

●火令牌：使箭、飞刀、铁莲花、珠砂附加火属性攻击，有次数限制。

●金令牌：关羽专用。击倒张辽后，可降服他。之后，若有人加入游戏，即可选用张辽。

●米酒：张飞专用。使用后可补全3个POW，并处于爆POW状态。

●沙漏：补全时间至98秒。

●官印：增长使用援军令后，魏延助阵时间。

●火把：打击冰咒门时不会受冰封。

●翡翠玉环：可进入第6关的毒咒门。

●金锤：可进入第7关的雷道。

●神剑：分为火、冰、雷、爆焰四把，攻击力强。但只有持剑角色才能用。

四、隐藏人物：

诸葛亮：→→B←↓→C←↑→D←←B

张辽：D↑→↓←B←↓→↑C↑↓←→

貂婵：↓→D↑↓CCCC←→D(天语：一说为 B？)↓↑

编者注：简体字版 OK。编者曾见到繁体版也可选，不知是否此法？另外感谢四川内江任承浩朋友“包回答”。

以三国为题材的街机游戏，最著名的当属 CAPCOM 公司的天地吞食系列，图片为 1989 年 4 月登场的“吞 1”。主角为刘关张赵四位。其续集几乎可说是机厅的保留曲目。



最佳路线流程及隐藏秘道

■第一关：截江救阿斗

上船后，打烂两个木老虎，可得“张陵剑”。在行至第二间船房（若选择下行，打倒小兵后会有大包儿吃），站在右止方裂开的地板上，会掉至地下室。由楼梯处上来，就到了第三间船房，打倒在睡觉的放蛇兵，会有小包吃。下行走出船舱后右行。看到一放蛇推着木筒出来的，不要伤他，待木筒移至木门前会把木门炸开。进入此门，敌全来后原路返回。右行至船头处，看到中央有一盘。打击它，可改变所走路线。应先上行，不久便到关底孙姬处。(若左行或下行，都会直接到关底处。)

■第二关：定军斩夏候

经过两处吊梯后，便到了一山油前。选择入洞路线(若不入洞，虽较安全但会失去许多好道具)。敌全灭后，行至最下方右冲，可避过钟乳石落下伤人。打烂尽头石壁后进入。先把黑豹全灭，再捡左方木箱里的藤甲（让持剑角色捡），然后马上逃走，可避过落下的火戟。然后行至画面上方进入秘道。

进入后，蹲下斩蝎子，敌全灭后，行至最下方右冲，可避过毒气与弓箭。让诸葛亮把右上方的木箱打开，发现秘道（在此箱上方）。但不要马上进入，打倒小兵后可得“藤甲”(让持剑角色捡)。

进入秘道后，会看到有一团火柱围住三个宝箱，且中间还有一小火柱。待四周火柱消失后，冲进去给中央火柱烧一下，可得火把。捡火剑时需用“藤甲”，连捡 7、8 次后便可得到。

返回山路不久，便到中 BOSS 彻里吉处。打倒他可得“米酒”。右行会遇到一群小兵，让持“火令牌”的角色使用“铁莲花”，可将其大部杀之，若还有生还者，迅速杀之。成功之后，吊梯落下后会有四只小动物走出，杀掉可补充少量血。

上吊梯右行，敌全灭后，行至最上方右冲，然后回头抵挡弓箭。此后留在上方，便可避过弓箭。再乘吊梯后右行。杀敌不久，山上便有石头滚下伤人，退回左方尽头可暂保安全。但要小心敌人。再右行，会看到一大刀兵站在门前喝酒。此人是王平。此时有三种路线：A，不要伤王平，敌全灭后与他对话，选二项，他便会打开木门；B，在 A 的基础上，当木门打开后把王平打死，得到“金令牌”；C，直接击倒王平。

进入木门后，向右跳跃或马上下行都可避过火弩。此处可得“酒壶”。右行乘吊梯，不久到关底 BOSS 夏候渊处。

■第三关：威震汉中地

右行至尽头后选择下行路线，会再遇王平。剧情到此会有分歧：若想拿冰剑的，则不要伤害王平，待敌全灭后，他便会带我们走秘道；若想拿爆焰剑的，则要杀死王平（在上一关走 C 路线的只能走拿爆焰剑的路线）。

进入秘道后，马止抵挡弓箭，然后走到弓箭发射的空隙里向右撞击。冲破敌防御后，立即把两辆发石车打烂（左方会有敌兵来滋扰你）。过了此处后，又到一木桥处，行至桥的最下方右冲可避过火弩。然后跳起斩杀秃鹰（要注意敌人扔下的爆竹）。

闯过后，下一处更难！落石＋弓箭！先站到弓箭间的空隙中，待落石停后，马上向右撞击，然后退回左方避过落石，再向右撞击。打烂第一道木栏后要不停向右撞击，可在落石之前冲破敌防御网。打烂木鼓后可得“沙漏”。敌全灭后，行至面面上方的山道进入。

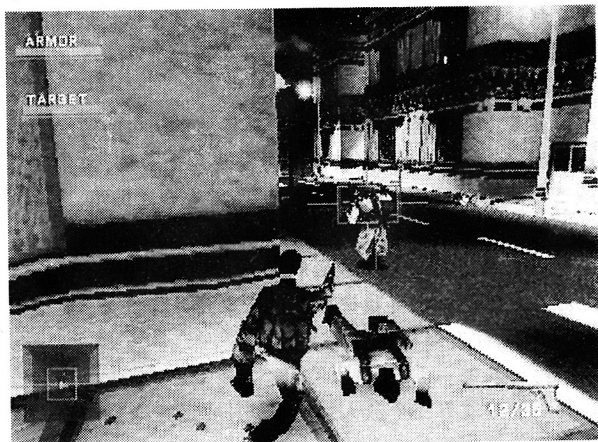
敌全灭后向左行，跳过石墩后上行（要从右墩中下方跳）至山岩缝隙里进入秘道。此处可得“孔明灯”。原路返回后，再跳过两处石墩，然后把发石车打烂。敌全灭后，进入画面上方的山岩缝隙中。敌全灭后，打冰咒门时需用“藤甲”(若有“火把”可不用)。打烂后进门。

此处有四只木老虎，由上至下第 1、3 只，分别藏有“天遁书”与冰剑。捡冰剑需用“藤甲”，连捡 7、8 次便到手了。原路返回后，左行。打倒小兵后有大包可吃。敌全灭后进入上方山岩缝隙，返回热带雨林内。不久便到中 BOSS 孟优处。

离开热带雨林，来到阳平关前。一直右行至关门处便会遇到中 BOSS 夏候淳。打败他后进关。关内中央处有一火盘，藏有“黄石公”。但一打它便有石头落下，所以要小心。接着行至画面上方的房间。此处可得“加血书”，但打烂木箱后会有蝎子走出，要小心。

原路返回后右行，道路会变窄。在进入窄道前要右冲，可避过钉板。打死小后后会有饭团吃。不久便到关底 BOSS 张辽处。若持有“金令牌”，打倒张辽后，可用“动之以情”一项说服他归降。

天语：后三关流程以及对各关 BOSS 战法心得等，下次将刊登，敬请留意。



扫黑战士

syphon filter

主角的生命值由两条血槽显示。蓝色槽为防弹衣的耐久度，红色槽为HP的数量。一旦防弹衣全毁，主角就会处于无妨护状态，极易被击毙。与敌人交战时，主角血槽下方还会出现一条逐渐加长的气槽，此槽全满时表示主角已被敌人完全瞄准，此时万万不可恋战，走为上策。

PS	厂商:989 STUDIOS	类型:ACT
	发售日:不明	

利用丰富的武器与多彩的攻击在枪林弹雨中同敌人周旋

系统综述

在一般情况下，按△键是上弹。但随不同的环境变化，△键也将相应地变成攀爬、踢门、收呼、按开关等操作键，要视当时情况灵活运用。在游戏中，主角经常要躲在墙壁后与敌人周旋，这时就必须使用特殊操作——“探头射击”，方法是：躲在墙后，按住L1后按L2或R2，敌人还击时松开L2或R2便可快速缩回墙后。

流程攻略

通常每关都由几件小任务组成，每完成一件小任务，画面下方就会显示出剩余的任务数，要注意查看。

第一关

进入游戏后，发现前方有几个士兵在和匪徒火拼，可以不管他们，转入后面的小巷。离开小巷后，楼顶上会出现不少匪徒向主角攻击。由于他们的枪法实在不怎么样，玩家可在此熟悉一下各种武器的特性。进入尽头的展览馆，在里面找到第一个炸弹，之后会有一个拆弹兵过来拆弹，主角只要保住这位士兵的安全就可完成第一件任务。

在展览馆内找到手雷后，返回起点，进入酒吧。在里面开动手提电脑后，回头从窗口爬出，用手雷炸开铁门，乘电梯来到地下室。拉下开关打开地铁站的门，回到酒吧门口进入地铁站。沿左侧走，拆除一个炸弹后乘电梯来到下层，但是最后一个炸弹即将爆炸……

第二关

由于炸弹的爆炸，整个地铁站已成火海。主角要在离开地铁站的同时拆除余下的炸弹。在手雷兵附近拴一个C4，到尽头杀死上面的匪徒后爬上去，在黑暗处打开灭火龙头的开关，然后到尽头用C4炸开铁门，拆完炸弹后爬上火车离去即可。

第三关

离开地铁站。本关许多敌人都穿上了防弹衣，要多打其头部或使用手雷。

第四关

先靠左走，在矮墙后找到第一个炸弹，拆之；继续前行来到塑像旁找到第二个炸弹；而塑像附近有一小巷，入内可找到第三个炸弹；回到塑像处继续前进，在花园里拆掉最后一个炸弹。继续前进，发现有两个队友被捕，远距射杀敌人救下他们，到高台上关掉电脑，在前面的小迷宫内干掉中BOSS(建议用M 79)，在终点前用夜视阻击枪杀掉4个敌人即可安全过关。

第五关

射击BOSS身上的气罐就可让其自食苦果。

第六关

跟踪老头潜入博物馆，只要熟记各个敌人出现的规律就可轻易将其干掉，最后一个敌人会在主角靠近时突然走出，可在他未发觉时迅速射杀。之后利用从敌人身上得到的磁卡开门或用枪械破坏门锁前进。最后，在电梯上射击上面冒火花的密码锁升上三楼可得到最后一张磁卡……

第七关

来到圆形走道后，抓住铁架荡到中间，跳下。从敌人身上缴获磁卡，打开闸门，悄悄接近巨型霸王龙展厅，打掉女杀手的枪，爬上恐龙即可过关。

第八关

本关的目的是在5个油罐上安装C4，而完成任务的手段有两种，一是悄悄潜入，二是英雄式的硬冲，当然后者会死得很难看，而前者会心力交瘁变成神经质。笔者选择了后者，方法是在第一个油罐上装好C4后故意阵亡，继关后短时间内是不会有敌人出现的，利用这段时间在第一油罐处转右，冲到第二油罐处安装C4并拉下电闸，阵亡。回到第一个油罐处转左，过桥，再过一条深沟，找到第三个油罐。然后再经过深沟，转右找到第四个油罐。继续前进找到第五个油罐。杀军官取到磁卡，翻墙回到第一个油罐处，用磁卡开门冲入地下室，接近终点时扔一个毒气手雷杀掉前面的敌人即可过关。

若选择第一种方法悄悄潜入，遇上复数的敌人可用枪快速点射或用毒气手雷一次解决。

第九关

逐个击毁防护网开关便可通行无阻。解除所有导弹的发射程序后，到军火库门外启动电脑，向军火库内狂抛手雷，补充军火后再乘上升降机。

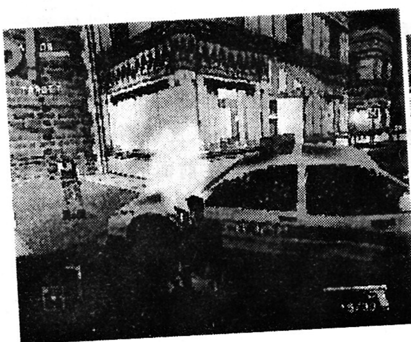
第十关

关掉雷达后，就要面对本游戏最强的BOSS直升机了。直升机共有三轮攻击，对于第一、第二轮攻击，主角只要躲在雷达台下便可避开弹雨并在直升机白净的"肚皮"上留下一些污点。直升机起火后会进入第三轮攻击，主角必须背靠雷达台蹲下才可避开子弹，这时只要耐心一点便可击毁直升机。

第十一关

选用重型武器强行突破离开敌基地。

第十二、十三关







这两关的任务都是杀掉一定数量的科学家并救出人质。记住8个字就可过关：破窗、涮卡、踹门、乱爬。要注意的是：不要让科学家逃走，以免浪费时间。而房里的吊灯和实验台上的烧瓶都是很好的武器，不妨多加利用。

第十四关

和第六关相似的一关，目的是跟踪科学家前往监狱。本关的重点是不能让科学家察觉到任何异常，特别是楼梯前的两个哨兵，一定要在雷达上已看不到科学家时才可射杀，射杀后要后退一段距离，待尸体消失后才可继续跟踪。之后只要科学家没有受惊就会打开监狱的门……

接着是护送人质离开，这时要多加利用K3 G4这种能直接毙敌且不损防弹衣的武器。护送第二个人质时要让她打头阵，主角则随后收拾残局。

第十五关

本关有两伙匪徒在火拼，主角趁机大捡便宜时也别忘了自己的任务——找到三具尸体。先到东方的房子去，在屋内杀匪首并取得透视仪。然后在第一火拼地点左边上爬，在房内使用透视仪可找到第一具尸体，接近按△键在上面做个记号。从窗口爬出，炸开88号仓库的大门，入内找到第二具尸体。再进入36号仓库，炸开油桶跳下地下通道，从通道出来后爬上大铁箱抓住钢索荡到对面，拉下电闸。越过铁网，在69号仓库找到最后一具尸体。然后回地下通道打开铁门……

第十六关

在82、74号仓库内各找到一具尸体。从中间的大屋房顶爬出，过独木桥后，继续前进将发现几个木箱，其中藏有第三具尸体。然后由地下通道来到76号仓库即可。

第十七关

进入76号仓库，杀敌后爬上去，滚过缺口冲过铁桥。之后要多用透视仪寻找缺口。最后来到升降机旁，射击旁边的开关，乘升降机进入地下基地。

第十八关

一开始就有三个敌人冲过来，只要迅速躲到前面的箱子后面就可收拾他们。接着向前走，在第二条铁桥处爬下去，到达一间有升降机的大房后，爬上旁边的箱子，进入山洞并拉下电闸，出来开动机器，乘升降机抵达地下层。最后在总控室启动三台机器就可以了。

第十九关

活用透视仪和夜视阻击枪杀敌。敌人冲过来时就果断地使用M79解决。

第二十关

装备上K3 G4或M79冲到下层，抓住铁架爬到火箭上做点手脚。向右跑滚进门内避过火焰，然后迅速跑到总控室，启动最里面的机器(MAP中的闪亮处)，爬上高处乱抛一通毒气手雷就可以通关了。

秘技

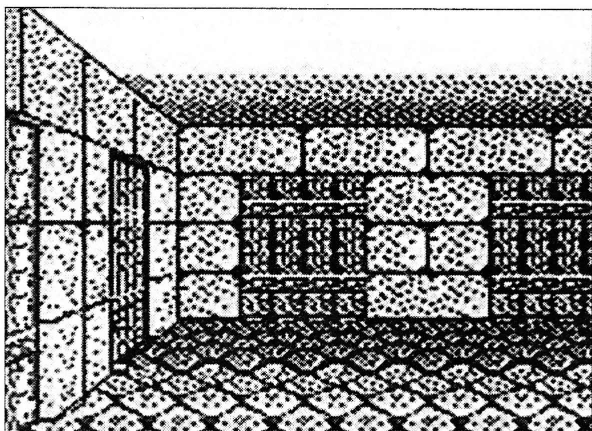
提高难度：在标题画面中，按住←、L1、R2、SELECT、□、○、×不放可使游戏难度提高。

降低难度：在游戏进行时按START暂停，将光标指向MAP，按住→、R1、L2、×不放，听到笑声即成功。

获得本关的全部武器：暂停后，将光标指向武器栏，按住→、L2、R2、○、□、×即可。

使无声手枪威力升至最高：暂停后，将光标指向无声手枪，按住←、R2、SELECT、□、×、L1不放，听到人语即成功。

文/童剑　责编/PERFECT



创世纪外传 女神受难

攻关受阻时的注意事项:

1. 打开本层开关/机关　2. 弄清魔法机关的具体作用
3. 与本层的人或物谈话　4. 杀光全部敌人
5. 是否有秘道　6. 是否有特殊道具?是否合理利用

如果你做了以上6项仍过不了关，而笔者又没在攻略中谈过的话，就请脱出吧。你所在的只是一个陷井，一个无聊而有趣的陷井。

GB	厂商:ASCII	类型:RPG
	发售日:91.10.1	

受女王之托消灭旧城中的邪恶潜入者!

为使文章更加清楚、准确，先作以下的必要说明。因篇幅有限，所以文中只对特殊难点进行说明。

★开关:铡刀式开关，可左右拔，用后不会消失。

★机关:地图上为虚线形式，有些会消失。如果是蘑菇形，则一定消失。

★魔法阵:地图上为一个闪动的小圆盘，踏上后会被瞬间传送到某处。不消失。

★魔法机关:地图上为"X"形，触动后本层会发生一定改变，是破关关键。不消失。

★传送箭头:地图上为一闪动的箭头，踏上后会被传送至两格外。不消失。

进入游戏，首先要从四位勇者中任选一人作为主角，展开冒险(各个勇者都有不同的属性和武器)。

选定之后，前往皇宫最近处的山洞，进入山洞时会有一段动画。某层须把开关打开，令魔法机关变成石头，再将石头推入墙壁的各个凹位中。到达最后一层后，先杀死2棵妖树，再利用北面的机关使南面通道依次从左到右变成平地、小河、石像、洞口，再将南面4机关的上面2个从右踩到左。继续前进，得到神秘之物"红心"。在同一大陆的另一个山洞内可得到火炎之杖与神秘之物"手套"。利用火炎之杖打碎西北方的乱石，在岸边找到一只渡船，坐上它，向西进发。

上岸后，先去西方的城镇获取情报。要留意的是:皇宫中有隐藏的第二层(在其中可查阅一些关于厂商的信息)!

这块大陆共有真假两个山洞，假山洞只有一层。进入真山洞，经过多番周折抵达最后一层。在该层中，与东北方的**イープ**谈话后封印才会解开，由此得到神秘之物"天平"!

回到国王地域，从东北方的渡口乘船向东进发。上岸后进入东南方的山洞。其中首先要取得重要道具渡水器。在道路出现分叉的那一层，打开2个机关，再推开岩石，便可不上楼梯进入地洞中!继续深入，最终得到神秘之物"名剑"!

出来后，利用渡水器到达东北方的小岛，岛上共有2个山洞，可在其中一个山洞里购买防具。补充装备后进入另一个山洞，不过在第2层会有一武士拦住通路。没办法，只好从另一条楼梯上去，一路深入可寻得两件武器。而后，暂时返回国王处待命。

在国王所在的那块大陆上，利用渡水器坐船南下。西边有一山洞，在里面稍花时间便可取得一件武器和神秘之物"杯子"!直至现在，玩家已经收集到了5件神秘之物，那么返回王宫复命。

再次出发去西方的大陆，利用渡水器进入山洞**ままのとうくつが**。在第二层处遇到一个武士拦住另一条楼梯，用电击魔法将其杀死后，登上隐藏楼梯。途中某层必须用3只锤子才能顺利通过。最终取得神秘之物"火苗"!

见到国王复命后，去南方的大陆，同样用电击魔法干掉拦住桥头的武士，进入山洞。第一层要弄清各个开关所控制的门。在有6棵妖树和许多传送箭头的层中，有2个机关，踩动后分别出现一只桶、一条鱼怪。诱引鱼怪发火炎魔法并除去蜘蛛网后可到达右上，踩动魔法机关可使木桶所在位置变成海，于是用木桶铺满上面2个湖之间的空地，唤出鱼怪再次踩动魔法机关，使鱼怪到左上角，用同样方法令鱼怪把蜘蛛网除去，过此层便不难了。

继续深入，得到最强武器——魔剑，魔剑对付不死系怪物有特效(不死魔)。再向深处走可以找到特殊道具鞋子，使用鞋子后便可穿墙走壁!下一层先调查神像，拿到锁匙，下一层中便可先控机关，免受乱箭穿身之苦。再深入，能够得到神秘之物"挂链"。最终到达东南角的恶魔岛上。

恶魔岛太可怕了!四周寸草不生，全是光秃秃的火山，不停地喷发，几乎不可能不受伤。这里共有3个假山洞，不要上当，应去东北处仔细调查，发现隐藏的大魔宫，作好准备后进去吧!

大魔宫开始几层并不难。在某层道路发生分叉，可向楼梯或地洞进发，先跳入地洞，经多番努力，得到最强防具。而后沿楼梯向上，深入某层有很多水的地方，会被众多水怪围攻，并第一次见到火龙。先回到东南处的岩石阵中，按动右下的机关，在左边取得一条锁匙，此后在许多水怪的地方取得另一条锁匙。

进入布满雷电兽的区域，打开左上开关，杀死火龙，开启两把锁后上楼梯。在有一条梯子及一个地洞的地方沿梯子上去，但是入口却消失了，出口也被石护拦围住。此时只有将所有的怪物杀死，石护拦才会解除。不过，这里的怪物又多又强，一定要先占据有利位置，最好用神圣卷物把敌人定身。之后在某层找齐3条锁匙才可继续深入。至于全是传送箭头的那些层就免谈了，因为并太难。下几层后，到达难度最高的一层，至少需要有4件神圣卷物。先把石头变成蜘蛛网，凭神圣卷物使魔法师打破蜘蛛网，便可

抵达出口了。笔者认为最好在之前复制一双鞋子在这层使用，否则万分困难！再上约 2 层，要先按下开关，放出虎怪，再拨动开关，使虎怪穿过左上铁门，触动机关，解封右下角的魔法门，得到鞋子后便不愁过关了。下一层全是传送箭头，耐心一点才能通过。终于到达最后一层，干掉总 BOSS 得到最后一件神秘之物“手杖”！

之后就是纯动画的大结局！好好欣赏吧！

要点纵述

1. 关于升级

这部作品融入 RPG 的升级要素，每当杀死怪物后，就会增加少量经验值。当取得神秘之物时，就可通过经验值地计算来提升级别，所以在取得神秘之物前，要尽可能多的杀敌。

2. 关于记忆

游戏采用的是即时记忆系统，当主角进山洞或在楼梯口时都会自动记忆，不必玩家费心。但有利亦有弊，当主人公在山洞中死亡后，无论选择 YES 还是 NO（选 YES 是回到国王处，选 NO 从第一层开始），都会自动记忆，并都要重新入山洞。笔者建议在该选项画面中关机，从而逃过此难。

3. 关于脱出

一般来说，取得神秘之物后都不可脱出山洞回到国王处。但若在状态画面中，把光标停留在物品栏右下角的挂链形物品上按确定，则可马上脱出迷宫回到国王处。在任何情况下都可用此法脱出，相当方便！

4. 关于特殊道具

本作的特殊道具共有 5 件，为锤子、魔鞋、心形锁匙、星形锁匙、挂链锁匙。锤子的作用是打破木桶，魔鞋的作用是穿墙走壁，而心形锁匙、星形锁匙、挂链锁匙分别用来开启与之相对应的魔法门。这 5 件道具都是一次性的，且只能带一件在身上。它们均有其唯一的作用，要好好掌握。

5. 关于复制物品

游戏复制物品（包括武器、道具）的途径有两条，一是得到要复制物品后立刻返回（某些物品不能用脱出法），这是针对特殊物品来说的；第二，得到要复制的物品后，马上记忆，关机后再取回进度，再去取得要复制的道具。不过，若要复制魔鞋，在取回进度后，要先使用身上所带的魔鞋，这样就可以在有魔鞋的地方取得另一双魔鞋，才能顺利地“更上一层楼”和复制。值得一提的是，魔鞋可穿墙走壁，靠它可轻松通过许多困难的楼层。但魔鞋只能带一双在身上，要好好运用。

6. 关于武器

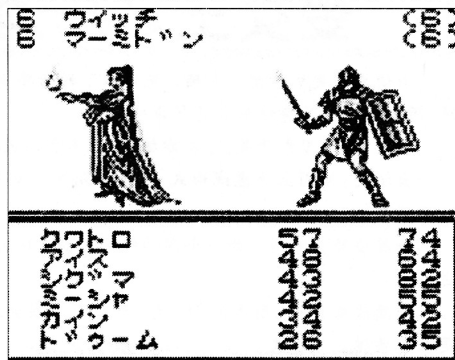
一关可同时装备 2 件武器，好好配搭使用（详见下表）！

7. 关于道具

特殊道具作用详见下表。

8. 关于怪物

游戏的怪物各具特色，怪物约可分为三大类：第 1 类兽类，最普通的怪物，代表有蝙蝠、蛇、老鼠；第 2 类魔物，以魔法攻击为主，防御力差，代表有魔法师、雷电兽、妖树；第 3 类不死系，这类怪物很恐怖，处理不好就有被杀的危险。例如，对付泥浆怪要用攻击力最高的武器，最好一击杀之，否则它会分裂，一变二、二变四……当一只泥浆怪分裂成多只泥浆怪，并将你重重围住时就不妙了！如果遇上的不是泥浆怪，而是不死魔，那么也很麻烦，因为除了魔剑与钉子能对付它，其它武器是根本不起作用的！另外，千万别主动攻击水生的海马，否则，它就会疯狂反击，十分可怕！



文/莫斌涛　　责编/PERFECT

	武器名称	攻击力	出招/收招速度	攻击距离	备　注
近距离武器	匕首	低	快	1	最普通的武器，攻击力太弱
	长剑	中等	中等	1	近身较好用
	魔剑	攻击力最高	较慢	1	是极好的武器，但耗少量 MP 值
	长鞭	较高	极慢	2	收招动作太慢，最好与魔剑一齐使用
近距离武器	短弓	低	极快	中等	速度快，几乎没有收招动作
	长弩	中等	中上	较远	攻击距离远，攻击力不弱，如单纯用作攻击远处敌人，应与飞斧连用
	飞斧	较高	较慢	较远	武器飞行速度慢，与短弓连用才可远近兼顾
魔法器	火炎之杖	中上	中等	几乎无限	能发出火炎球，可打碎松散的岩石
	雷电腕轮	极高	快	无限	能发出雷电魔法，可杀死拦路守卫，耗较多 MP
	渡水器	——	——	1	用于搭桥渡河，耗极多 MP
	生命回复器	——	——	——	用于回复 HP，但回复 HP 的数量等于消耗 MP 的数量

道具名称	作　　用	是否可以购入
小菜	回复全部 HP	可购，是必须的道具
药水	回复全部 MP	可购，也是必须的道具
神圣卷物	敌全体定身 10 秒	非卖品，极珍贵！但可复制，耗一定 MP
钉子	放在地上，使经过的敌人受伤，对不死系敌人同样有效	可购，用途不广
炸药	发出后遇物即向 8 面炸开	可购，是重要的助攻道具
石头	使敌人不能通过，起阻碍作用	可购，有时会收到好效果

幽灵力量 3

原创武将最大卖点

由超过 180 个以上个性不同的角色构筑而成的剧情，再加上经过大幅强化的全新战斗系统，本作的魅力将超过系列前两作。本系列一直以其丰富的幻想要素为玩家们所津津乐道，游戏的舞台是由 40 多个国家所组成的幻想大陆，玩家将化身为其中一国的领袖。

PS　厂商：IDEA 工房　类型：SLG　发售日：8 月 26 日



波澜壮阔的战争即将揭开序幕！以统一诸国为最终目标！



“幻想大陆”是一个人类与魔族和平共存的世界。长久以来，这个大陆都处于被大魔王加涅斯率领的魔族所统治的状态下。但是，有人想要把幻想大陆从魔族的统治之下给解放出来，所以整个大陆就陷入了战乱频起、纷乱不断的局面。为了脱离魔族的统治，人类的勇者：席翁便使用天界诸神所制造的“天魔剑”打倒了魔王加涅斯。于是，从魔族的统治下获得解放的各国国王们为了成为大陆的霸主而纷纷展开行动……。以主人公辛巴为首，我们将为大家介绍在本作中登场的各个角色。

角色简介

●辛巴（主角）：他是室町军的年轻武将。体内寄宿着牙兽的他，爱好自然，具有坚强的意志。



↓席翁：前作中打倒大魔王的三勇者之一，正义感极强。



↑杰克：初登场。是一位小兵出身的圣战士。战斗力超强。



↓丝诺：前作的主角。来自异世界的她拥有特殊能力。



↑拉米亚：也是初登场的角色。曾在梦世界中杀过人。

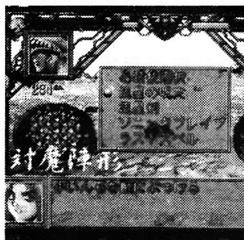


●索鲁提：使用一把超过其身高之长剑的新角色。拥有非常之高的战斗力。

在有限的画面范围内率士兵展开激战！

本作中，各武将最多可率领 1000 名士兵和部队进行战斗。在战斗开始之前，玩家必须从 10 种不同的阵形中选择一种最适合的，每个阵形都各有其优缺点，而士兵会依玩家所选择阵形的内容自动地进行战斗。另外，每位武将都拥有特殊的必杀技，胜负的关键便是要在适当的时候使用这些一次可以干掉 100 名敌人士兵的必杀技。

此外，本作追加了某些特定伙伴参加战斗时即可使用的“合体技”系统。另外还加入了当玩家与其他国家联盟，在战斗中即可让 3 位同盟国的武将参战的“援军系统”。就请各位灵活运用这些新系统，达成统一幻想大陆的的目标吧！



↙这是对魔阵型。游戏中玩家必须先预测对手的阵形，再选择能与之抗衡的阵形。

由玩家原创的武将

除了前作的几个人物，本作还追加了主角辛巴等超过 40 位的新角色。以统一幻想大陆为目标而战斗的总武将数目竟多达 180 余位。当然，随着游戏的进行，玩家将会体验到武将间萌生友情、众叛亲离等遭遇，还可以和各具魅力的角色们发展一段段故事。而这剧情内容丰富、角色众多的“幽灵力量 3”和前作一样，举办了原创武将的募集活动！想想看，自己所创造出来的武将可以和其他 180 余位武将一同活跃在游戏中该多么棒啊！日本的玩家们只要向厂家寄去心目中武将的姓名、脸孔、说明文字和各种指标等即可。

太阁立志传Ⅲ

想当将军才是好兵

玩家可根据史实来进行游戏，也可依照自己的意愿舍弃主公信长，在其他的诸侯中寻找更好的机会。……但最希望的还是能靠自己的双手一统天下。让玩家充分享受到"飞黄腾达"乐趣的SRPG的最新作即将登场！

PS 厂商:KOEI 类型:S.RPG 发售日:8月19日



一名小兵想完成统一天下之梦想的故事



在这部游戏中，玩家扮演的是织田家部下的木下藤吉郎，也就是日后名震天下的丰臣秀吉，去接受主公所下达的各种命令并努力地去完成任务。玩家要灵活运用秀吉爽朗活泼的性格及一见就令人印象深刻的独特个人魅力，一边不断提高自己的地位及声望，一边达成制霸天下的目的。这回游戏的最大特征是加入新的人望参数"派阀系统"。要如何掌握住人心，努力扩张自己派阀的势力，将会是完成称霸天下最重要的课题。

特别篇：无名武将的故事……

除了主人公丰臣秀吉活跃的本编之外，游戏中还设定了特别的剧情。由玩家扮演虚构的人物角色，以柴田胜家养子的身份来进行故事。透过这个特别的剧情，玩家可以利用柴田家身份来体验秀吉所无法体会到的织田家的内部斗争。喜好历史游戏的玩家绝对不能错过哦！

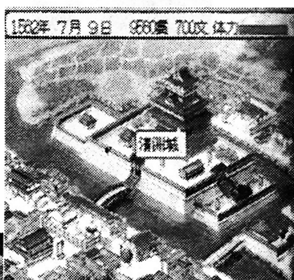


←这位特别篇中的主人公能一举成名吗？



←也有和柴田家侍中的某女间的互动。

一步步地提升成果！



↓游戏中的战斗分为野战和攻城战，玩家必须考虑地形的高低差及阵形来进行战斗。



↑这是城镇．要活用城镇的设施，一边收集有用的情报，一边学习技能来提高能力。Ⅲ将登录日本全国的城镇，主角出人头地后房屋也会焕然一新。成为诸侯时更可住进城堡中。

要称霸天下必须注意的事情

一开始展开游戏时，织田家存在着柴田胜家派，佐久间信盛派，丹波长秀派以及林通胜派四大派阀。而玩家的家臣只有自己的弟弟小一郎而已。对于可以利用礼物攻势加以宠络的武将，或可以在茶室中建立交情等各类型的武将，玩家要努力召募他们来增加自己的派阀势力。右边的术语解释将为大家介绍许多游戏进行时必须要注意到的事项。要记熟哦！

~名词解释~

■主命：即任务。内容将依据主人公的身份而有相当大的变化。小兵时净是些兵粮买卖及情报怀收集等杂事，待立下汗马功劳后被升格，就会被委托如攻击他国及朝庭政事等工作。**■评定**：玩家在游戏中派阀势力扩张，则成功机会变大。**■战斗**：野战重视阵形，攻城则有水攻和火攻。**■恋爱**：在秀吉背后支持他，成为他取得天下原动力的"阿宁"，游戏中可和她结婚。**■历史重现**：若你按照历史游戏的话，就有机会见到许多历史上有名的场景，如改变秀吉人生最大转机的"本能寺之变"等。另外，根据玩家筑起的派阀大小也会使故事产生分歧，有时会发展出原创性的剧情。**■发迹**：完成上司托付的任务获得主公的信赖并扩大派阀势力，可获得更高的职位。



←只要事情做得漂亮，信长公会委以重任的。

装甲机动队

动作超难
武器震撼

整体充满机械化的气氛，而且相当重视细部的描绘，有在看美国片的感觉，这是以近未来的洛杉矶为舞台，将所有在街上逞凶的恐怖分子消灭的动作游戏。英文副标为"LA. POLICE. DEPARTMENT"，玩家就是LAPD的警官，驾驶着战斗装甲"X1－A"来进行战斗。



PS 厂商:EA 类型:ACT
发售日:8月5日

机体:战斗装甲X1－A

X1－A这武器在攻击时，可以自动的去锁定敌人。此外，游戏的难易度共分成三个等级，所以即使是对动作射击型游戏不太在行的玩家，也可以充分地享受到这款游戏的个中乐趣了。

X1－A的操作乍看之下相当困难，但其实可以用简单的直觉来操纵。当玩家要攻击敌人的时候，首先按下方向键的左或右，将自己的机体面向敌人，这样就会自动锁定较接近的敌人。若是遭受敌人的攻击时，一定要去善用横向移动。玩家只要记住上面这技巧，相信就可以轻松的冲入敌阵了。下为基本操作表。

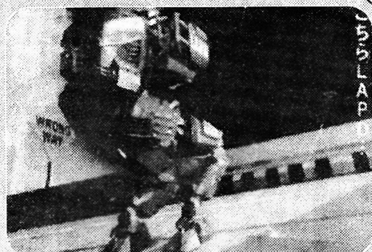
基本操作

按键	操作
□	轻武器
×	重武器
○	特殊武器
△	跳跃(行走型态时)
	刹车(车辆型态时)
△＋L1	蹲下(行走型态时)
L1	动作
R1	目标切换
L1＋R1	变形
L2/R2	横向移动



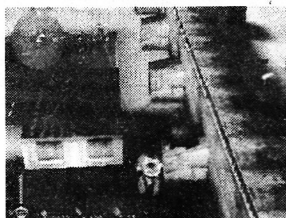
↑图为机体在变形。画面左下角有体力。各种武器的残弹数用黄色表示。

■故事剧情

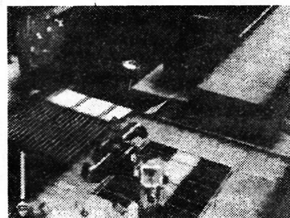


↑X－A1是由人操纵的"机械战警"。

场景为22世纪的洛杉矶，在21世纪末时这个城市因为遭受巨大的地震而崩坏，之后因为凶恶的加因古掌握了强大的军事实力，所以整个城市的政治都变成了在他的掌控之下。LAPD为了要能够与加因古的战斗兵器对抗，于是便引进了最新锐的战斗装甲X－A1。接下来，LAPD便开始召集操纵者，在编成分配区域之后便开始执行特别任务，这个任务的内容，就是把洛杉矶从加因古的手中再度夺回，并且将加因古消灭！！



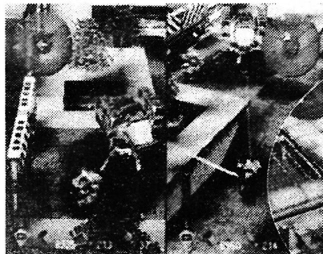
↑先打强敌时就要切换目标。

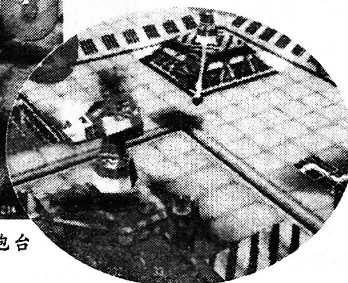


↑"动作"是指捡起强力武器。

两种主要游戏模式

即是单纯将所有敌人打倒的"恐怖分子镇压"和先压制对方的领地便可获胜的"占领作战"这两种模式。此二模式在操作上各不相同，但玩家可从中体会到不同的乐趣。





←各模式可双人分屏同玩。

→"占领"模式下，确保炮台可使我方进攻更顺利。

■**"恐怖分子镇压模式"**：全8关，将途中的敌人打倒，然后杀向关卡的最终头目。但是途中有些地方会出现锁住的门来阻碍玩家前进，这是会有队友依照场合来给予玩家接下来的指示，而这些人就是所谓的"提示者"，玩家一定要按他们的指示出展开行动。此外，在各关的地图上某些地方也会准备武器或装甲回复点，千万别忘了将它们给找出来。■**"占领作战"模式**：可以与电脑或是朋友进行对战的占领作战模式。胜利的条件为先占领对方阵地的人，便可获得胜利。游戏开始后，地图上会标着中立的炮台，一定要先去进行占领。方法为接近中立的炮台时按下L1键即可，这时炮台就会变成己方的颜色，并且会开始对敌人进行攻击。在打倒敌人时会得到点数，玩家可利用这些点数在自己阵地里的生产地区来制作战斗单位。而在作战成功后，再以坦克来抵达敌人的阵地，如此便算是占领成功！

热门吉他

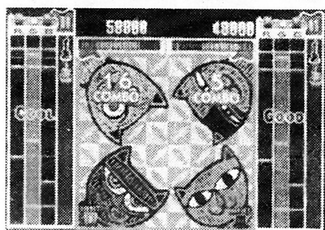
实在乐器 真正劲爆

您是不是常想着更进一步的融入音乐声中呢？随着“狂热节拍”任意摆弄音乐也好、跟着旋律和节奏摇摆身体也好，似乎都不比拿着乐器弹奏来得疯狂。摇滚歌手在舞台上的劲歌热舞，可不是踏踏上下左右就可以学得来的！！

PS | 厂商:KOANMI | 类型:ACT
发售日:7月29日



大型电玩上轰动一时吉他游戏提前登场！



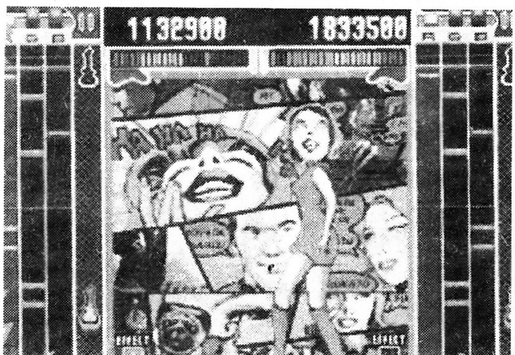
↑按照指定的颜色键，时机来临按○键，即可得分。

各家街机中心，不分男女老幼，都拿起吉他变成疯狂的摇滚乐手。厂商KONAMI在7月份即将此作移植给PS。其玩法相当简单，配合曲子的节奏，当画面下方浮起的横条与最上面的横线重叠时，立刻按键；按对了红、蓝、绿色，就能得分。不需要研究乐理，也不必熟悉和弦，只要轻松按键，你也能像摇滚吉他手一样心情弹奏疯狂的音乐喔！

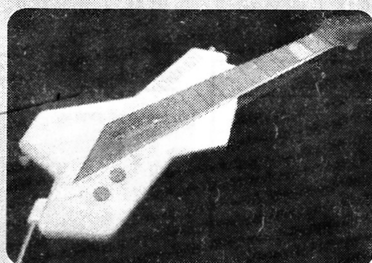
请玩家再次体验KONAMI的创造力。



↑游戏也能两人同玩。难道这时会出现所谓的“双吉他”？！



←画面中央显示的图案也很有看头。仿佛暗示着流行心理学的味道。线条有力，很适合这款游戏。



操作方法有多种选择 PS专用“电吉他”登场

为了玩得更尽兴，你不妨选择与街机同型的专用控制器。这把PS吉他价格与游戏光碟的价格相近，只有它能让你品尝更过瘾的吉他手风味。另外，本作也对应震动摇杆，十分经济。

用你的指尖，感受这狂热不羁的吉他之音！

■根据自己的水平来游戏：

游戏时可选择三种难易度，分别是“练习”、“普通”、“高手”三个级别。其中值得一提的是，练习模式中就算玩家犯错误到一定程度，游戏也不会因此而结束；高手模式主要是过关的条件更为严格，游戏进行的步调也更快更让人感觉来不及！对乐感有自信的玩家可的挑战。

■看准时机，争取连击：

玩家并非只要看准时机弹吉他就可以了！举例来说，若游戏中途画面右侧出现吉他的符号，这就表示你必须旋转吉他才行，也就是说你要一边把吉他拿斜，一边弹奏。若旋转成功，则之前的连击正确数（COMBO数）×3000分，就会变成你的加分点数！

■不同于练习模式的“训练模式”：

PS版中的这个模式是街机中所没有的。与练习模式不同的是，它可以选择指定的曲子来重复磨炼技巧，后者则有过关或游戏结束等设定。不仅如此，此模式中甚至可以对指定曲子的某个小节来彻底熟悉，更能将节拍调得快一点或慢一点。训练课程结束后，CPU会显示玩家犯错最多的小节，以及示范正确的指法。如果你有特别头痛的曲目，不妨到这里来锻炼一下。



↑要是不断犯错，画面上方（分数底下）的量表就会一直减少，变成0的话当然GAME OVER。

主持人:风马

秘技天地——秘技偏方

PS 饿狼传说 WILD AMBITION FP 5

两名隐藏角色:将通常能使用的角色全部使用一次,就可以使用 DARK KING。在没有失败、没有续关的情况下,打倒最终 BOSS,就可以使用隐藏角色空手先生。他们的必杀技如下:

DARK KING
ローリング　ネックスルー　→+○
ニードルロー　↘+×
マッドスピン　←+□
スウエーキック　防御中→+×
エアロターン　空中△
ホップボウイ　↓↓+○
ヘッドスピン　アタック　←(蓄气)→□或○
ダンシングダイブ　↓↙←+×
ブレイクストーム　→↓↘+×
ブレイクストーム　キング　→↓↘→↗+×
フライングスピン　アタック　空中↓↙←+□或○
ビートラッシュ　スター　→←→+○
スパイラル　ブラザーカスタム　←↙↓↘→+×与○
ブレイク　スパイラル　←↙↓↘→↗↓+×与○
スペース　カウボーイ　↓↙←↙→+○

空手先生
谷落　→+○
虚 中段突　在对手背后→+○
踵落蹴　→+×
大刀　踵落蹴中○
虎袭旋脚　↙+○
足先杀　↘+×
气力充实　同时按□与×与○
虎煌拳　↓↘→+□或○
虎炮　→↓↘+□或○
飞燕疾风脚　↓↘→+×、↓↘→+×
暂烈拳　→←→+□
死兆拳　对手攻击时　↓↙←+○
极限流连极拳　←↓↙+□
空中虎煌拳 在空中　↓↘→+○
霸王翔吼拳　→←↙↓↘→+×或○
龙虎乱舞　↓↘→↘↓↙←+○

北京　轻松搞掂隐藏角色的　风马

PS 纵情跳跃 2·舞蹈天国混合版 FP 5

可以使用机器人 Z-GOLD 的舞台:从最初能够使用的 10 名角色中随意选择 6 名并通关,就可以使用机器人 Z-GOLD 了。在这个状态下开始游戏,选择机器人 Z-GOLD,就可以选择它的舞台进行对战。在与 BOSS 对战时机器人 Z-GOLD,机器人 Z-GOLD 会巨大化。

北京　节奏感非常差的　风马

PS 越狱杀手 FP 5

游戏序盘得到强力宝物:打开 AREA 1 的独房地区的控制室通向地下通路的门,然后返回"**アッシュの部屋**"。进入里面的屋子并调查,可以得到**ハンドグレネード**和**エレクトリッガー**两件强力的宝物。

北京　很爱看监狱电影的　风马

PS 飞鸟 120%最终版 FP 5

3 名隐藏角色:使用奈奈或忍不续关而通关,就可以使用源一郎;使用飞鸟或可莉奈不续关而通关,就可以使用铁子;使用源一郎或铁子在生存模式中打倒 14 人,就可以使用伊知子。

北京　飞马 120%最终 BOSS　风马

PS 沙加·开拓者 2 FP 4

建设与宝物:在**ギュスターヴ**的都市建设的剧本中,进行到"**ハン ノヴァ**建设"的剧情时,可以设置冶炼屋、商店街、欢乐街这三项设施,而建造的位置和数量会影响它们所提供的宝物。具体影响如下:

商店街:左,武帝の盾+共通宝物中,**フォートスーツ**+共通宝物右,武帝の铠+共通宝物

冶炼屋:左,钢の长剑、圣骑士の剑、钢の短剑、**ガントレット**、**スチーブグリーブ**、**フィールドスーツ**、骑士の盾中,钢の枪、圣骑士の枪、钢の短剑、**ガントレット**、**スチーブグリーブ**、**フィールドスーツ**、骑士の盾右,钢弓、圣骑士の弓、钢の短剑、**スチーブグリーブ**、**ブリガンディ**、钢铁の铠、骑士の盾

欢乐街:设一个,矿石、**キノコのなみだ**、恶魔草の牙、**钢のお守り**、护咒刀设两个,矿石、恶魔草の牙、**钢のお守り**、**ボーンブレスト**、**グリーングラス**设三个,**デッドストーン**、**ディガー**

最强的盾:不要让任何人加入,而通过**リッチ**的"化石洞窟へ"剧情。之后,"**ミスティのたくらみ**"会在剧情中登场。在化石洞窟中调查有骸骨的地方,就可以得到强力的武帝之盾。这条秘技的条件比较苛刻,鼓起勇气挑战吧。

超便利回复宝物入手法:在剧情"生命の木の岛"中有一种宝物,名叫"生命の木の种"(生命树的种子),这种宝物可以在剧情的后期通过购买或交换得来。将它装备在角色身上,可以使该角色完全回复一次,是打关底的良好道具。

北京　希望能在对付主编"压榨"的时候装备究极道具的　风马

PS 最终幻想 8 FP 4

决战欧米伽:战斗前先做好准备,首先是人员的组成,我认为最佳组合是斯考尔、莉诺雅、赛尔。斯考尔不用多说了,莉诺雅拥有两项超强必杀技,分别是★**インビジブルムーン**(全体无敌)、**ウイツシマスター**。因此最好有她在(我曾经不用英雄の药将其打败),可提高获胜机率。赛尔的攻击力仅次于斯考尔。然后是让各位配备好最佳能力组合的 G.F.,并融合各种魔法,这中间必须把斯考尔"力"值和"早"值升到 255,让他快速多次使用必杀技,比如让具有**オートヘイスト**能力的 G.F. 配给斯考尔并融合。三位队员最好都能融合**オートシエル**、**オートプロテス**、早+40%、力+60%、**まほう**、**アイテム**能力来增加防御加快速度提高攻击力以及便于任何一人都能在关键时刻使用魔法及道具。在出发前要作的最后一件事是整理好常用的魔法和道具,比如**オーラ**、**レイメ**、**アレイメ**、英雄の药,便于在战斗中加快指令的

输入，节约宝贵的时间。一切就绪开始行动。

见到欧米伽后要注意它的攻击是有规律的，一般是这样的：①**レベル5テス**（只要在ST防御中融合**テス**便能免死）；②**メテオ**（HP1200左右）；③**メギト フレイム**（当HP为9999时减至1）；④**ゲラピジヤ**（减少3/4HP）；⑤**テラ ブレイワ**〔几乎是全体必死，不过也有例外〕；⑥**アルテマ**〔HP2500左右〕；⑦**リヒト ゾイレ**（单体必死），七招之后依次循环。战斗的关键是斯考尔是否能多次使用出**エンドオブハート**（至少2次），曾有一次斯考尔上来就连续使出3次，欧米伽还没使出第五招便不吭声了。因此一上来就对斯考尔使用**オーラ**，令他在第一回合就使出必杀技。赛尔负责HP恢复，有机会也要反击。莉诺雅的任务是尽量使出**インビジブルムーン**。提示一下，我方队员的HP最好都是9999，如果莉诺雅在欧米伽使出**メテオ**之前没有令我方无敌的话，必须有人在其使出后一招**メギト フレイム**前使我方队员的HP恢复到9999，这样全体队员都能存活。还有，在第五招之前必须有人无敌，否则……

上海　杨屹文

PS 最终幻想8 FP 3

塞尔菲的老虎机特殊技的安全选择法：在塞尔菲的特殊技中，往往为了转出满意的魔法而需多次转动，而此期间经常会被敌人连续攻击。现介绍一种防止被敌人攻击的同时转动老虎机的方法。1、先让塞尔菲达到发动特殊技的条件；2、让另一位同伴使用需要从CD读取数据的技（如魔法，G.F.等）；3、在2中的技发动之前把PS的CD盖打开；4、由于打开了CD盖，到该技发动之时不能从CD读取数据，该同伴的行动被停止；5、在这种状态下，塞尔菲的老虎机仍能转动，因而可以慢慢去转出合心意的魔法；6、选好魔法后，盖上CD盖，游戏恢复正常进行。这样，即可以在老虎机中确实地选择到希望发动的魔法而不用受到敌人攻击。注意：运用该技巧有可能导致当机，请小心使用。

广州　最近迷上心跳的　MIHARU

PS 烈火战车 FP 6

战车无敌法：游戏开始时，按住四个L、R键，再顺序按↑↓←→→←↓↑，如果成功，点火会变成99，任何装备的武器弹量会变成无限，能量与气也无限。但要注意在第5、6关不能掉到楼下或者水中。而且如果是对战模式的话，只能一方无敌，另一方则不可以无敌。

两辆隐藏战车：无论什么模式，在选战车的画面中，顺序输入R2+L2、R1+L1、↑、↓、←，这样就可以调出第四关的巨型战车。再输入↑、R2+R1+L2+L1、△、→，这样小丑车也调出来了。

选择游乐场：此技只限于对战版。在选择场地的时候，顺序输入R1、↑、↓、→、←、R1，这样便能选出副加场地——游乐场。游乐场的地方很小，武器装备也很少，只有打烂树桩和树才有东西。

内蒙古包头　胡立巍

PS 寄生前夜 FP 7

神奇的护身符：在游戏中，如果在战斗中带上前田给的护身符，则可能会救你一命，如果敌方对阿雅的攻击大于她此时HP值时，那么带上护身符后可令被攻击后的阿雅剩余1点HP。

湖北荆门　打大厦中的BOSS时，先全面检查装备，再作一次深呼吸的　王秋恒

PS Q版战车 FP 6

通关后的奖励：读取通关进度后，可以得到强力武器加粒子炮塔，并且一开始就拥有10000G，可以任意改造战车。同时，在主菜单中会多出一个“**おもいでのムービー**”选项，可以选看全部CG画面。

广西南宁　一心要超过风马的　老杰

风论：这类秘技的意图很明显，就是让你通关之后再多玩一会儿。但在国内，人人都拥有无数游戏的情况下，这招儿并不是很管用。

ARC 95格斗之王 FP 5

卢卡尔的奇妙现象：用BOSS卢卡尔先发一个慢“凯撒波”，对方多半会闪身（A+B），这时马上使出“上帝保佑”（↓↙←C，只能用C），如果对方不防此招，就会看到卢卡尔捉住对方超过自己发出的“凯撒波”向墙碰去。想：自己抛出的“石头”，会被自己超过吗？无愧是BOSS。

卢卡尔的象征“Ω”字符：卢卡尔在95时上身没穿衣服，在他后背上有“Ω”字符，在使用他时，没有任何招式或镜头会使他以后背对你，所以你看不到他后背的图案，别着急，先第一个使用他，并输给对方，那样我方第二个人上场战争时，在背景上失败的卢卡尔，会背对着你坐在地上，这样你就可以看到他背后的“Ω”啦！

广东梅州　韩雷

ARC 97格斗之王 FP 5

八神与蔡宝健：八神庵VS蔡宝健，蔡宝健使出超杀“真空超绝龙卷击”，这时八神用MAX“八酒悲”击打正在超杀龙卷中的蔡宝健。结果十分有趣，蔡被MAX“八酒悲”定在当场，身冒炎光，但奇怪的是他使出的龙卷并不会消失，仍然围在他的周围，有保护作用，八神休想追打。

广东梅州　韩雷

ARC 月华的剑士2 FP 4

EX状态：选定人物后，在状态选择中，先停在“技”上，按C×6；再移到“力”上，按B×3；再回到“技”，按C×4，便会出现“EX”状态。（动作须连贯，不必太快）

“EX”状态是在“技”的基础上，增加了潜在能力和必杀连超杀的技巧同时攻击力也提高了一点。

江苏苏州　希望有一天写秘技也能有奖品的　沈国雄

SS 光明力量3·剧本1～3 FP 7

不花钱修理道具：当你在使用道具时，会把道具用坏，但其实可以不去武器店修理，只要你到军师处选择“预”，军师会告诉你道具坏了不能预，这时你选择“受取”，随便选一件道具受取，军师会问你是否装备，选“是”军师会问你是否将换下的道具“预下”，选“是”就行了。这时只要你看看预下坏的道具，就会发现已经修好了。

（注：武器也可以使用同样方法，黑武器、黑防具除外。小心用此法有时会死机）

广东中山　春志强

ARC 三国战记 FP 5

无限能量槽：玩家所选用人物的物品栏内要有九支弓箭和一个紫色火雷，而特殊物品栏内只能有三样物品：一个火令牌，一本天书（使用剑的人物可用剑代替天书），一个可加满POWER的酒壶（张飞可用专用物品：一碗酒代替）。步骤一，使用酒壶加满POWER；第二，将物品栏内九支弓箭使用完，再使用一个紫色火雷，这时翻阅特殊物品栏，如栏内下方出现一个有“X”符号的方框就表示成功，但是成功后千万不能捡特殊物品，否则打回原形。

用以上方法也可调出无限“补血书”、“木偶貂婵”、无限天书（但天书的机会率不高）。如果选用诸葛亮调出无限POWER，他的MAX超杀“大海无量”得分是每一个敌人5000分，如此类推爆机后没有1000万也很难。

广东江门　吴伟军

SS 兰古瑞萨5 FP 2

关于隐藏宝物：第2关“追击”：地图中间小河中有一根树枝，前去调查（主将才行）

选：助**エナてもらう**：得金50枚

选：自分の**かてなん**……攻击力上1

第4关“突破”：在教堂右上方有一个桶，调查可学会“**アタシク1**”魔法

第5关“僻村”：右面最上方，有一颗结有一个红果的小树

选：全部食：MP上3

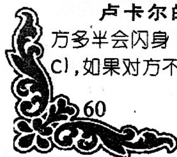
半分食：MP上2圣耐性上2

1口食：MP上1，圣耐性上2，暗耐性上2

第6关“疑惑”：在闸门附近水塘里有一根枝条

选：否，佣兵最大雇佣数加1

第7关“妨害”：左方阶梯左面



选："伸手"医好了野兽，"样子见"金 500 枚入手

第 9 关"异变"：在东北小港有一黑色木桶，调查得テピルアシクス斧

第 10 关"容疑"：在右上方有一很不显眼的小洞

选：紫色瓶，得到解毒能力

灰色瓶，学会石化攻击 4

第 11 关"狩猎"：左下角花，选朝露饮，MP 上 2

城中央树枝，选七色羽毛，风耐性上 2

白色羽毛，天使の羽根手入

第 12 关"强要"：在左边悬崖处有两棵小树，调查后テレポート（瞬间移动魔法）修得可能

第 13 关"袭击"：在左上角水里有一块浮着的布，调查得"天女の羽衣"

第 14 关"穿孔"：飞行船头金色小孔，调查得解毒能力

第 15 关"战栗"：先踩城四处正方形机关，然后到水面石棺处

先选 呼てかけてるろ，再选战，雇佣兵シュード（幽灵）

第 16 关"人质"：先踏城中央神像的左面石板，再踏右面石板，（顺序不能错）

ハテイシグ弓入手

第 17 关"革命"：在右面水上小枝条取得青果实，中间水面上取得赤果实，再到左边水面小管处，先放赤果，再放青果实，能力ヒーリソダ觉

第 20 关"援护"：在西北角有一颗长着红果的荷花，调查得エクスカリパー剑

第 23 关"巨兵"：右面最上角有一块黑色小石，调查得ブラシディラシス枪

第 27 关"哀惜"：右面最上角有一蓝色水晶

选：手触 物理魔法耐性上 2

额当 MP4 上 布挂 女神のドレス手入

第 30 关"潜入"：左面最上角有一块小牌，答否 ミヨツルニル入手（不过会被雷劈）

第 31 关"阻止"：左面水上神像，调查得エクスカリパー剑

右面水上神像，调查得アエネアスの铠（两者任选其一）

第 33 关"天惠"：右面中上处有一块石，石附近有一处很小的空地，调查得灼热の杖

关于 4 个隐藏关：

?1. 在第八关"残照"右下面树林处有一小洞，调查选"手を突迁"，会发现有"特别招待券"，但一阵风吹来，"券"会被吹走，再到悬崖边的小树调查，"特别招待券"入手。过关后，进入？1 关。

注：在?1 关有四样宝物卖，其中魔法"时空转移"尤其有用，可令一部队多行动一次。因此，在入此关时要多储一点钱，不然的话……

?2. 在第 15 关"战栗"，在帝国司令官所立位置上有一块牌

选"横にすらいてるろ"得五张"5 时 30 分招待券"，过关后进入?2 关

?3. 在第 19 关"因缘"到教堂神像处调查，可得うまクーの书（挑战者之书）过关后进入?3 关

?4. 在第 34 关"魔巢"在右上面有一地下阶梯，是?4 关入口

注：建议玩家们将主角转职为飞兵，否则有些宝物难以取得

广州 李嘉俊

GB 牧场物语 GB FP 6

无限赚钱法：首先买 4 只鸡，而且是健康的けんこう，回来后给它们喂 4 个草。这样过了一天之后，在鸡栏里就会有 4 只鸡蛋，先把右面的 3 只收起来，剩下最左边的那只。这时拿着水壶对这只蛋浇水，这只蛋会花版。现在只要空着手就可以无限取这只蛋。由于在屋里是无时间限制的，所以能够无限取蛋赚钱。这个秘技不会对游戏造成任何影响。

广东开平 人称天才的 丹丹

PS 横滨竞速 FP 10

资金最大：80062B90 E0FF

80062B92 05F5

RP 最大：80062C8C 967F

80062C8E 0098

全部 Parts：按 Select＋L1＋L2＋R1＋R2

E006B5E4 010F00A0

B0A00002 00000000

80063EE6 5555

全部 Parts 水平最高：按 Select＋L1＋L2＋R1＋R2

E006B5E4 010F00F0

B0F00002 00000000

30064465 0003

速度加快：按 X＋R2

D006B5E4 0042

800D4116 0003

AGSCC 速度提高：按 X＋R1

D006B5E4 1008

800D4116 0005

胜利的数字最大：80062BB8 423F 80062BBA 000F

失败数字为零：80062BBC 0000 80062BBE 0000

全部宝物：B1300002 00000000 80063E60 FFFF

打开全部赛道：B0130001 00000000 30062D18 00FF

PS 合金装备·索利德 完全版(日版) FP 10

Disc 1 & 2 的安装代码：（必须打开）

D00C3AB6 1000 800C3AB6 1040

D00C492A 1040 800C492A 1000

VR Disc 的安装代码：（必须打开）

D00C209A 1040 800C209A 1000

无限 HP：800B4DAE 0600 800B4DB0 0600

无限氧气：（按 R1）D00AB950 0008 800ABA34 03E7

幽灵模式：D00B4DB8 0000 800ABA10 0000

自动装填：800AB9EC 001E 800ABA04 001E

99 个 Rations：800B4DFC 0063 800B4E12 0063

99 个 Medicine：800B4DFE 0063 800B4E14 0063

99 个 Diazepam：800B4E00 0063 800B4E16 0063

SOCOM Pistol：800B4DBA 03E7 800B4DCE 03E7

FAMAS Rifle：800B4DBC 03E7 800B4DD0 03E7

Nikita：800B4DC0 03E7 800B4DD4 03E7

Stinger：800B4DC2 03E7 800B4DD6 03E7

PSG1 Rifle：800B4DCC 03E7 800B4DE0 03E7

Claymore Mines：800B4DC4 03E7 800B4DD8 03E7

C4：800B4DC6 03E7 800B4DDA 03E7

Grenades：800B4DBE 03E7 800B4DD2 03E7

Stun Grenades：800B4DC8 03E7 800B4DDC 03E7

Chaff Grenades：800B4DCA 03E7 800B4DDE 03E7

Cigarettes：800B4DE2 0001

Scope：800B4DE4 0001

Cardboard Box A：800B4DE6 0001

Cardboard Box B：800B4DE8 0001

Cardboard Box C：800B4DEA 0001

Night Vision Goggles：800B4DEC 0001

Thermal Goggles：800B4DEE 0001

Gas Mask：800B4DF0 0001

Body Armor：800B4DF2 0001

Ketchup：800B4DF4 0001

Stealth Camouflage：800B4DF6 0001

Bandana：800B4DF8 0001

Camera：800B4DFA 0001

Level 7 Key Card：800B4E04 0007

Mine Detector：800B4E08 0001

MO Disc：800B4E0A 0001

Rope：800B4E0C 0001

Scarf：800B4E0E 0001



闯关族的家



●"格斗之王"一直是SNK最走红的游戏。"'99格斗之王"的推出，是格斗游戏迷期待已久的。本期彩页用大量篇幅刊登99的最新情报和人物简介。全部资料均由SNK授权刊登。这是SNK首次向大陆媒体提供游戏资料授权，与全球游戏媒体同步刊登。今年以来，SNK对大陆游戏市场越来越重视。高堂良彦社长亲自访华，本刊亦与SNK相关人员频繁接触，探讨双方进一步合作的可能性。我们希望通过接触，加强双方的沟通，使中国游戏业走向健康化、国际化、规范化的轨道。

●今年9月中旬，本刊记者将应邀赴日采访每年一度的东京秋季游戏展。一般而言，由于年末商战的原因，秋季展比春季展要来得重要。许多游戏大作和业界重大新闻都会在秋季展发布，准备年底的冲刺。本刊记者除现场报道东京秋季展外，将访问SNK和世嘉公司。由于街机业的迅速发展和高利润，世嘉公司于八十年代中期至九十年代初期得到了飞速的发展，变成了一个拥有近3000名员工的上市公司。九十年代末街机厅的萎缩和人员过快澎涨但管理跟不上等问题，加上SS的失败，世嘉去年亏损严重，陷入困境之中。目前的对策有三个：一是收缩街机，全力打好DC之战。在家用机市场上决一胜负。第二个措施是大量裁并员工，据说达1000人之多，以便压缩开支。第三个措施是从欧州市场大步后撤，关闭亏损严重的主题娱乐公园。世嘉上下似乎处于决战前夜，或全盘崩溃，或凰凰涅槃。本刊记者将亲访世嘉就以上问题做专门报道，我想这也是大陆游戏迷所关心的。

●《五周年纪念特辑》已于七月初在全国上市，每本书内都夹有"资深读者问卷"一张。为照顾广大读者，答卷截止日期延迟到9月10日，大家会有充分时间参加竞赛。从目前回收的少量答卷看，不少读者除答题外，还认真地填写调查问卷，我们将委托调查公司进行整理，统计和分析，根据读者的愿望进行杂志栏目调整和改进。

●《游戏画集》和《绝对GB读本》已于六月下旬发行。《游戏画集》编、印、装均精美，是国内目前水平最高也是唯一一本游戏画集。一位台湾出版人看后说："印刷质量不输日本"。

●《三栖人》由海峡两岸合作编写，将于八月中旬出版，这是海峡两岸首次就动、漫、游题材进行合作。无论从内容、版式、图画等方面都有其特点。本辑《三栖人》区别于《MAGIC地带》，以漫画介绍为主轴。

●《99上半年合订本》将与8期杂志同时出版（大概会稍晚一两天），这本合订本比以前合订本内容要多，定价仍为28元。

●从回收的少量调查表看，秘技是最受欢迎的书籍种类之一。《秘技宝典》（完全修订本）及《99秘技宝典》将于九月一日同时发行。这两本书合计1350页，是目前字数最多、页码最多、资料最全的游戏工具书，值得买一套备用备查。

●免费赠送的《收藏纪念2》因编辑方面的原因推迟至8月上旬出书，届时单独寄出。该书收录"世嘉大战略"及十几部MD、SS的经典游戏介绍。加上《收藏纪念1》中硬件介绍，对世嘉算是一个完整的交待。该书配图片300余幅，有一定保存价值。

放风暗语

没有DC，但整天为PS2打击DC而失眠。　　徐州　李炳文

抱着刚买的PS回家，才感到：对面的女孩看过来。　　杭州　顾非

DC出来，SS没用了，请小编帮我想个办法：SS干什么？　　海城　刘远

PS2、DC、任天堂2000，真是太……棒了！请求学校发放"电玩助学金"。　　浙江三门　杜海兰

没有PS的暑假就象没有女朋友的情人节。　　江苏吴具　钱荣发

看到"龙哥热线"上有自己的名字，真是太感动了。　　徐州武警　李鼎辉

希望看到郑问之三国的介绍及图片。　　北京　蔡东胜

希望杂志社与《新华字典》同厚同价。　　岳阳　刘治国

生化危机2：我不抽烟，哪来的打火机？　　湖北当阳　何金波

FF Ⅷ：绝不是最好玩的，但绝对是最好看的。　　上海　张德伟

《电软》杂志：掏空我口袋的元凶。　　广东番禺　李宇华

"盗版·中国人心底的痛"，实话实说，难能可贵。　　上海　黄建岗



《电软》资深读者资格认定答卷(试作1号)

(编者按:《五周年纪念》竞赛试题因大部分与杂志有关,故命名为"资深读者资格认定答卷"。说"资深读者",其实题并不难,只要认真看《五周年纪念》,问题不会很大。有国际关系学院好事者邵方舟,以为资深读者不够"资深",自拟"试作一号"(还有二号吗?!)共出试题28道。说实话,无类在杂志社可谓骨灰级人物,回答起来也要费一点力气,不知诸自谓"资深读者"者,有无兴趣自测一番。

如有兴趣者,可自拟答卷一张,写明题号及所选ABCD即可,本刊拟取100名正确者或接近正确者送50元礼品一份。此避暑一法,与霍香正气丸疗效类同。

地址:北京6129信箱正解者收 邮编:100061

1.《电软》创刊号的封面是什么?

A、街霸　B、机动战士高达　C、机器猫　D、半熟英雄

2.《电软》刊登的第一个街机攻略是?

A、街霸Ⅱ　B、吞食天地Ⅱ　C、四国战机　D、饿狼传说

3. 老D的毛病是?

A、脚气　B、便秘　C、头皮屑　D、蛀牙

4.1996年《电软》内发生的机种优劣辨论发生在?与?之间?

A、GB与GG　B、PS与SS　C、世嘉MD与超任　D、3DO与土星

5.《电软》知名度最高的曾用名是?

A、GAME风景线　B、GAME直通车　C、GAME集中营　D、电子游戏之家

6. 钱的代名词"铁"的来历是?

A、玩家来信误写　B、龙哥笔误　C、印刷错误　D、日文"钱"与"铁"发音相近

7.《电软》创刊四大元老是?(可多选)

A、龙哥　B、S·P　C、特工黄　D、老D　E、天师　F、软体动物　G、无类　H、Pinser　I、魔法师　Perfect、K、阿King　L、风马　M、XYM

8.《电软》97年前封面登场率最高的是?

A、机器猫　B、龙哥　C、小狐狸　D、史莱姆

9. 记录《电软》编辑部趣事的栏目是?

A、绞刑架下的报告　B、打余茶座　C、三栖人　D、电刑室手记

10. 主编退休后在干什么?

A、扫大街　B、种花养鸟　C、看《夕阳红》　D、当联防队员

11. 最早主持《闯关族的家》的是?

A、无类　B、龙哥　C、仔龙　D、老D

12. 老D去了哪里?

A、大学　B、英国　C、其他杂志　D、医院

13. 不是介绍PC GAME的栏目是?

A、风雪爆机夜　B、史莱姆诊所　C、新游戏夜话　D、GAME BAR

14."软体动物失算"是指?

A、不相信有超任模拟器　B、不相信有CD-R(可读写光驱)模拟器　C、不相信Windows95会推出　D、不相信3.2G以上的硬盘会生产出来

15. 无类的性别?

A、男　B、女　C、无性别　D、未知(可能是"乱马")

16. 谁有拆主机的嗜好?

A、无类　B、阿King　C、老D　D、特工黄

17.《电软》组织过A'CAN F-16杯游戏知识大赛,请问A'CAN F-16是什么?

A、战斗机　B、主机　C、模拟飞行游戏　D、主机辅件

18.A'CAN F-16是哪里的厂商推出的?

A、日本　B、香港　C、大陆　D、台湾

19. 龙哥被扣工资后有何表现?

A、如饿狼嚎之于荒野　B、三月不知肉味　C、给主编寄炸弹邮包　D、喝硝酸甘油

20. 任天堂64的曾用名是?

A、UNTIMA 64　B、ULTRA 64　C、FINAL 64　D、NES 64

21.《电刑室手记》中对"量变到质变"的解释是?

A、集气到发超杀　B、升级到转职　C、升级武器到放保险　D、加血到加命

22. 编辑部最初的稿费标准是?

A、100G/千字　B、100铁/千字　C、1UP　D、1000分

23. 龙哥的脚"号称"不支持的是?

A、开关光驱　B、鼠标　C、拖鞋　D、方向盘

24. 秘技天地中FP值指的是?

A、Fight Point(战斗点数)　B、Final Point(最终点数)　C、Fool Point(愚蠢值)　D、Fine Point(优秀值)

25. 风马最忌讳别人叫他什么?

A、马蜂　B、暴走马　C、疯马　D、马语者

26. 以下哪一个不是《电软》曾用定价?(RMB)

A、3.8元　B、4.5元　C、5.4元　D、6.4元

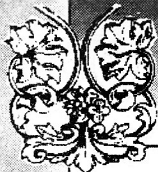
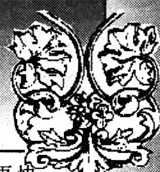
27. 阿King的别称是?

A、孙悟饭　B、乱马君　C、良牙君　D、史莱姆

28. 以下哪一个不是电软的编辑?

A、老D　B、软体动物　C、特工黄　D、XYM

考官:国际关系学院　绍方舟



最怕生化危机 2 第一名难保，故从今后电玩榜不投《FF8》。

四川邻水　余柳(女)

今后最希望看到的档目:《杂志五年风雨录》。**安徽黄山　吴煜**

铁拳 3:面对对手,“站直了,别趴下!”**广西广宁　陈世航**

评《电软》:假话一小堆。

北京　边勇

寄生前夜:如恶心!好恐怖!好变态!但是——我喜欢。**无名氏**

生化危机 2:过去我靠拳头打天下,现在我靠牙齿打天下。

四川泸州　罗大韦

《电软》,休闲极品中的极品

芜湖　孙学祥

希望杂志的白页改为黄页，对视力有益。**上海　顾华峰**

最大的希望是众小编被来信压死。**长沙　徐磊**

寄生前夜：提前见到下一个世纪的老鼠。**河南信阳　宋好雨**

《电软》是杂志中的 GB(经久不衰)。**大连　马铭**

希望《电软》:质量再高一点,价格下来一点,页码再厚一点,广告再精一点,废话再少一点,纸张再好一点,可读性再强一点,内容丰满一点,出版再早一点,赔钱再多一点,关门再快……

青海西宁　乌日格

想看贵刊“全家福”，不是妖魔鬼怪的那种。**重庆　王亦夫**

铁拳 3:李连杰、成龙的功夫只是小儿科。**广州　麦子强**

不知贵社与任天堂有何血缘关系,染上不守时的毛病。**平顶山　张巍**

我是《GAME 集中营》的第一批难友,我誓把牢底坐穿。**蚌埠　刘伟**

寂静岭 + 振动手柄 + 雷雨夜 + 独自在家 > 生化危机 2 的恐怖感。

江西南康　张强

看贵刊新书大轰炸，让我欢喜(书很棒)让我忧(“铁”太少)。

济南　李婷(女)

希望北约那些人多玩玩《樱 2 · 望君珍重》,人间就不会有那么多苦难。

广西　莫违显

如果我是《樱大战》中的大神，上帝我也不当了。**广西　佐明**

SS 还未咽气，贵刊已经急着给它钉棺材了。**上海　李天兵**

因为我是任天堂的支持者，所以我想谈谈有关今后它的走向。N64 在亚洲市场的失利，主要原因大家也都知道。因此当务之急,我想任天堂应该先改变对待软件厂商的态度，调整经营策略，以便拉拢与任天堂离心离德的厂商,让它们再度回归任天堂旗下,使其在 N64 上开发 GAME。另外,决定一台主机销售量的，主要是软件。想当初 PS 靠“FF Ⅶ”一举定江山，平定了整个电玩战争，登上龙头宝座。接着其它各厂商也一面倒向 PS,造就了 PS 的盛世。当然，SONY 成功地挖到“史克威尔”并使其在 PS 上制作“FF Ⅶ”，这种擒贼先擒王的策略，任天堂也可采用啊!虽“柯拿米”、“哈德森”、“万岱”、“卡普空”、“光荣”、“帕布雷斯特”等知名厂商有加入 N64 的开发行列,但重心毕竟是在 PS 上。最明显的，莫过于“艾尼克斯”了。自从在 N64 初期制造“J 计划Ⅱ”及“怪力女杰”后,便没有在 N64 上开发 GAME 了。所以,我认为任天堂应极力抓住“艾尼克斯”这家重要厂商,使其在 N64 上制作“DQ”系列作品。因为“艾尼克斯”有在 GB 上推出“DQ”作品大受欢迎,所以让它制作 N64 版的又何尝不可?再加上任天堂可以在 N64 和 GB 之间用 64GB 连接器,以及未来配上 64DD 的资料互动为由,说服“艾尼克斯”在任天堂主机上制作“DQ”系列作品。将来除了可用 N64 或 64DD 玩，更可以和 GB 作资料交换。果真如此,那势必将造成玩家抢购 N64 的热潮。因为 N64 的市场已借由另一款“天杀”的软件“萨尔达传说”打开了。至于 64DD,我想如果能配合时间推出强作，例如在“LELDA”发售后,许多强作也陆续推出,像“哈罗!皮卡丘”、“任天堂大乱斗”、“口袋怪兽照像机”、“实况野球 6”等强作也接二连三发售。再陆续出“皇家骑士 3”、“新世纪福音战士”、“口袋怪兽竞技场 2(已发售)”、“影子之门 64”以及 64DD 的“玛里奥 2”、“圣火降魔录 64”、“地球冒险 3”以及 N64 版的“电车向前走 64”和“恶灵古堡Ⅱ”,相信 N64 的销售量必会有显著增加。还有要想尽办法使艾尼克斯在 N64 的后继机上作“DQ8”，相信其它厂商必会跟进，到时任天堂要跟 SONY 平起平坐，恐怕也非难事,甚至超越亦有可能!



《幽游白书》的片尾题图,任天堂最向往的两个字。

鸣　谢

本刊曾在春节前后，曾在首都在线上的 GAMECLUB 上征集五周年纪念文章。在历时两个月的时间内征集了数十篇文章。在此对给予此次征集活动的 www.gameclub.net 表示感谢。

龙哥热线



●龙哥，你回答问题也太简单了些！99年第6期热线，武汉大学失学专业的程鹏玩友的问题便是，其实，我的SS机与他那台毛病很相似，可换了多少个光头也是无效，但我偶然一次机会将SS机立起来，以前许多无法运行的游戏，居然又可以读出了。（广西凭祥市南大路青山汽车修理厂 河子）

将主机立机起来，使之能够正常运行光碟，这很有些像随身听的"简易故障排除法"。

●DC在日本降价后有何表现？低价倾销的手段会否奏效呢？世嘉划得来吗？（广西梧州一中高一.2班拥有1台DC的潘安）

6月24日开始降价，四天卖出6万5千台DC。玩家划算就行。

●我想买一台PS再加上一盘电影卡，准备当VCD影碟机用。但是，听我的朋友说看VCD时光头损耗会比玩游戏更快。我想知道，①玩盗版游戏与看VCD哪种方式损耗光头快。②快多少？（上海奉贤县洪庙镇 夏军兵）

①你说呢？如果都是盗版，何来快慢之分？②快多少已经不重要。对于游戏机这种耐用消费品，我们一定不要将其当成"宝贝"，而是要大胆地用。坏了可以修嘛。

●我要谈谈你们的疏漏，那就是英文版游戏。现在的流行机种PS上有许多优秀的英语游戏，如《粘土世界》、《DIABLO》、《地下城守护者》、《玩具兵大战》等，还有史克威尔的许多英语版游戏。这些游戏加起来没有50也有40。我在玩FF7的英文版时，因我爱好英文，所以记下了满满一厚本笔记，真可谓一举两得，而且比打日文版RPG轻松愉悦得多。所以希望《电软》在这方面加强。这样一来，PS机主就可以让PS放射更多的光辉。（沈阳 王景尧）

PS玩家可以对美版游戏加以重视。

●龙哥，我有几个关于GB的问题。请你帮我解疑。①我有两台超薄机和一条对打线，可线的两端只有一端好使，另一端只要一插在主机上就断电，这是何故？②如果线无问题，应如何安装？③是否一定需要两盘一模一样的单卡？④GB彩色机除了颜色以外，是否功能与音源都升级了呢？⑤你预计一下，2000年元旦时GBC的价格？GBC2是否会出现？（辽宁丹东市二中 周铮）

①对于那些可以双人联线对战的GB游戏，应当需要两盘相同的卡带才行。关键是游戏必须支持联线对战。②估计应当在关机态下将线联好，确认两盘卡带是否插好，然后开机，在菜单的提示下进入"联线对战"状态。③是的。④除了颜色外其他性能并没有升级。⑤GB性能落后于WS，而目前日刊将GB2炒得火热。

●本人在市面买了条PS专用RGB线，回家一试，画面什么也没有（漆黑一片），不知道什么原因？是不是RGB线不好使？如果换成原装线不知道好不好使？哪里买原装线？题外话，本人想自制RGB线！可惜，没有原装线接线图。希望龙哥帮我画一张。在这里本人表示无限谢意。MODEL：NEC PC－TV354！RGB端子：21针！（四平工商银行平东支行 曲志宏）

PS原装RGB线在市场上不多见，但组装线也能用这是毫无疑问的（对比一下，SS组装RGB线则完全地不能使用，因为原装线只有8针，组装却是21针）。你的操作过程是"先打开监示器，按下RGB线的灯，亮了，把21PIN插入PC－TV"？"什么也没有"？我觉得，应当先将线连好，再按RGB线的"切/入"灯比较好，如果这也不行，估计是你的线问题的可能性比较大。

●龙哥！我是N64的绝对支持者。我想请教：①N64全世界销售了多少？PS呢？②N64还能使用多长时间？③N64比PS和DC怎么样？④如何把N64与PC连接？（江苏油田一中初一 刘羽捷）

①2500万台以上。PS则是5500万台以上。②根据目前的形势进行分析，最多它再存活一年。因N64后继机"预定"2000年底全球同步发售。④为什么要把N64与电脑进行连接呢？

●龙哥，8月份我已经高中毕业。96年I' MAX在上海交大与中方合办"软件高级编程培训班"，这个班现在还有没有呢？我对于电子游戏有一份执着，对SEGA有一种极为崇敬的心情（本人从不崇拜歌星、球星之类，除SEGA与电软外一切以我为大），从上高中后我就一直希望有一天中国能变成能与日美想抗衡的电玩市场，不是靠别人，而是靠自己，我将以此为理想，奋斗不息，能够进入那个培训班就是我当前最大的愿望，因此有下面一些问题向你请教……！另外龙哥，请你再分析一下DC在海外的情况吧！（四川省双流县棠湖中学高九九级四班 谭凌伟）

以ACCLAIM为例，原定为DC制作5款游戏，因为E3展上DC受到大众好评，该公司当即决定再追加6款DC游戏。我们分析主机时不能"硬件至上论"。入交社长指出："PS2锁定的游戏类型与我们的层次是有差别的。目前我们在日本以低于2万日元、在美国以低于200美元的低价来贩售主机，我想，这种能让一般大众都能接受的价格，是PS2必须经过一段时间后才能赶上的。而且我认为，在这段时间内，DC与PS2也将以完全不同领域内的形态存在。而任天堂所发表的主机，我想它的登场时间应该是2001或2002年吧！"

●现在世嘉公布了MODEL4基板，龙哥你分析一下原因。

PS后继机，拥有"7500/6600"万的多边形能力。世嘉的MODEL4只有"3200"万多边型。据说这MODEL4采用了：IBM的POWER PC750主CPU，主频500MHz；HITACHI的GIGALIZE绘图芯片；DOLBY LAB（杜比实验室）的SYNTHESIZER声音合成芯片；记忆体容量比较大，FRAME/Z BUFFER容量为16/128MB；128位的DATA BUS频宽5GB/S；基板预留4速DVD ROM；通信时可连接10块板；筐体设VMS插孔以便和DC连动（？编者怀疑这里应是DC后继机。）；首发游戏可能是新版VR战士。我们可以看出，"街机永远比家用机先进"这一结论，目前似乎仍适用。作为全球投币式娱乐机的领导者，世嘉不想将自己一贯的"基板领先"优势拱手让人。因此，它要推出MODEL4。另外在街机业不甚景气的大势下，MODEL4上应诞生SPIKE OUT那样的，让人一看就想玩的游戏。不过，有关MODEL4基板的消息日刊尚未披露，真假难以分辨。

●南乡子一首：何处望神洲？满眼风光ゲーム SHOW./千古兴亡多少事？悠悠.不尽主机已成秋./年少万兜鍪.坐断PS战未休./天下英雄谁敌手？任、世./家机还是索尼牛！☎临汾 王丰（龙哥另致：87102部队于洪瑞，土星电源烧毁只是烧了保险和电容，你自己就能修，但必须买到合适的电工元件）

●龙哥，最近打算再添置一台 N64，但却发现 N64“少数精锐”的软件阵容中，除了未发售的 MOTHER3 和马里奥 RPG2，好像没有正统派的 RPG！请龙哥帮忙找找看。另外，听说我的超任最爱“时空之旅”将有续篇，我着实兴奋了一番，但后来又有说它是在 PS 上出现的，而非在 PS2 上出现。我希望它在 PS2 出现，龙哥怎样看。(上海杨浦中原一村 张德伟)

对于 N64 这台主机，请大家注意，它是以动作、射击等原始游戏类型为主，而以 RPG、AVG、SLG 等类型为辅(或者说很少)。

●请问美国 TIGER ELECTRONICS 公司开发的黑白液晶手掌机“GAME.COM”是几位机？它有发展前途吗？我国哪家游戏店有卖？(蚌埠二中 M.H)

手头的资料没有明确它是几位元主机，但该主机得到了包含世 SEGA、CAPCOM、KONAMI 等许多日美大牌公司在内的软件支持，因此，在美国它还是有发展前途的。

●龙哥，我是虎弟，有什么不对的地方还望龙哥放在心上(别忘了我)。本人长期坚持以玩为中心，坚持打游戏机、玩篮球、看漫画、看电视四项，并实行对外开放。可明天(22 号，公元 1999 年 6 月 22 日)就该中考了(简直就比高考还难)，还好有生 2 撑着。其次，第六期封面是不是 S.P 君的主意，以后的封面都像第六期就好了。等等，别扯信，最后一点了，告诉主编，广告集中放在一起(好找)，无用的攻略、NO，是攻略压缩一下，给家、廊加“铁”。好，完了。(新疆乌苏市石油公司 打游戏不看攻略的天使 周虎)

哇！好事儿全让你给占了。其中能回答的是，以后的封面不可能期期都像第六期那样。

●我的 PS 在打格斗时用组装手柄和一只摇杆，忽然，全部失控，两只都不动了，我试了一下，组装手柄坏了。是手柄坏了还是我的主机有问题。(汕头 张琪晖)

应该是手柄坏了吧！你信中还提到主机在使用各种记忆卡时也会遇到不同的问题，这都是正常的。因为是组装嘛！并非老板所说，“你的 PS 兼容性差”。

●龙哥，现在盗版碟质量极差，读不了盘，定版死机，浪费感情不说，更重要的是损坏主机，还得千里迢迢跑到专卖店换光头，岂不苦哉！！近来于某杂志上看到一则广告，介绍一种碟片复读机，不知其是否能将质量差的盗版碟修复一新？(变成原版碟质量)如果真能如此，我这个电玩“迷之男”情花近千元买回这套设备，免费为广大拥有次世代游戏机，却为烂碟所恼的玩友们服务。但不知是否可行？望龙哥赐教。(身处邢台的“异乡客”)

就是不知此种机器价格如何。但我估计，既然有人已经以此机器为广大 VCD 机主服务，因此价格可能不低。它确实能够修复旧盘。至于具体效果就不得而知了。

●刚买的 7501 读盘时便砂砂响。像在刷盘，不知道是否快坏了？还有，现在记忆卡有的是“IC 芯片”、有的是“电子记忆”，你说哪种好？(浙江台州市 曾国星)

读盘时一般都有响声，这是正常现象，但声音不宜过大。还有透明液晶显示记忆卡，但要注意，这些都不如原装记忆卡可靠。

包回答

●第七期《塞尔达传说》宫殿左上方那扇见人就关的闸门：闸门前两格有花纹的地面的下侧有一物体，将其推近闸门，门便开了。(上海南市区西林后路 29 号的玩家回答)

特别感谢大连毕博文玩友的热心来信！！！

GB 生病了！

GB 恶毒病例系列(一)

●机主：武汉刘伟华。新买的超薄 GB 没几天，玩深色游戏时屏幕老闪个不停，尤其是在较强光线下，如日光灯，怀疑是屏幕老化；此超薄黑白 GB 买了不到两个星期，先用普通变压器(不是 GB 专用电源)玩，前几天还好，但 8、9 天后，我的 GB 已经再也无法用变压器玩了，变压器插上无反应，但用电池可以，后来又买了超薄 GB 电源仍然无动静，怀疑是内部元器件烧坏了；现在的 GB 专用电源不知道是不是性能指标达不到，它性能参数上写着 DC3V，电流是 200MA，用万用表一测，直流电不是 3V 而是 6～7V 的样子，而电流也大于 200mA，在 250～300mA 左右，怀疑是组装货，用这么一个性能参数偏差巨大的电源，会不会影响超薄 GB 的寿命？

■答：“老化”是需要过程的，最短也得几个月吧？；确系 GB 内部元件因长时间超负荷运作而 KO；每名薄 GB 或彩 GB 机主，人人应学会用万用表来检测变压器的性能参数。编者手中的老式厚 GB 用最普通的变压器，已经使用五年，天天使用绝无间断。什么问题都没有。前两天变压器的线虚了，不得不打开重新用电烙铁焊。GB 愣是不坏，屏幕、自润滑键一切正常。

●我们几个同学一起给杂志提个奢侈点的建议：出一本《梦模》专辑，至少百多面彩页，主要是人物介绍；各代的插画以及动画片断等，(严禁类似第四期互重郎列传那样)，黑白面就用来登各代的小说攻略，道具介绍，隐藏版面等，再带张四开招贴就更妙了。龙哥你觉得这样可行吗？

如果有充足的资料当然可行。但还要考虑到读者的承受力并对此书进行销售预测。

～《电软》歌～

哦哦哦，繁荣的大城市，有一本小杂志出生在九零年代，第一次闯江湖，不怕那没钱赚，努力的扩大版面。发现啊，城市里没有人不喜欢游戏，钱会自然来。

哦哦哦，这一本小杂志它的名字是《电子游戏软件》，三四年到头来不算好也不坏，逐渐的发展起来，最精彩，它自己总是会快人家一拍，有张画在书里面。

唉哟，往着胸口拍一拍呀勇敢站起来，不要骄傲起来，唉哟，向着天空拜一拜呀，别想不开，把书办的精彩。★

哦哦哦，他们说城市里大人喜小人爱，怎么卖也不够赚，老编说卖贵点会赚得多一点，结果我没有卖，小《电软》，它依然糊涂的像石头一块，它不懂把书贱卖。

反复★段

唉哟，往着胸口拍一拍呀勇敢站起来，不要骄傲起来，唉哟，向着天空拜一拜呀，别想不开，把书办得精彩，读者才会喜爱。(作词：成都马鞍东路四幢 唐其伟)



游戏点评

Speak out, don't be afraid!

异闻录Ⅱ·罪

机种 PS 厂商 ATLUS 类型 RPG 媒体 CD－ROM



RPG走到今天，有了两大发展趋势。一种是走从DQ开始的老路，迷宫、练级、赚钱；一种是系统至胜，不断创新系统。前者如现在GB上的RPG群，后者如"沙加·开拓者Ⅱ"等。而"PERSONA Ⅱ"正是一款两条路线相融合的杰作。

同样是迷宫，由于可以随时SAVE和加入地图模式，使紧张感降低而探索的乐趣不减；同样是武器防具等商店的设置，则可通过与"传闻"这一新系统的融合，使升级装备不再那样单调；而塔罗牌的加入和恶魔对话系统的强化，使战斗不再仅仅是简单的练级和赚钱手段，这些都可以说是传统RPG要素和新系统的充实融合，而上面提到的"传闻"、"塔罗牌"等系统革命性虽然不及"FF Ⅷ"、"开拓者2"那么强，但却也自成体系，在相当程度上丰富着RPG这一游戏类型的内涵。

游戏的卖点——恶魔召唤，除了在实际操作外，还有别样乐趣在其中。本人迄今为止已经发现了齐天大圣、天蓬元帅、卷帘大将以至西王母等若干来自中国神话的人物(恶魔?)。仔细玩味这些人物的造形、数据设定，也别有一番风味。熟悉印度神话或北欧神话的你，也许能有更有趣的发现。

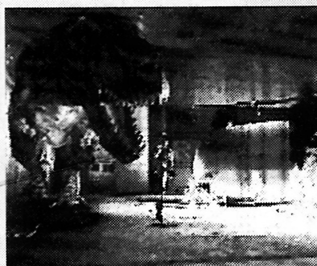
最后想说说这款游戏的标题。似乎大家都称之为"女神异闻录2"，但实际上"女神异闻录"只是"PERSONA"一代时的副标题，就好像本作标题中的"罪"一样。如果觉得外文麻烦的话，不如就叫它"罪"吧！

——张凌志

角　色：9	操作性：8.5
画　面：9	原创性：9
音　乐：9	移植度：——
情　节：9	总评价：8.92
玩此游戏时间：已玩21小时	

恐龙危机(DINO CRISIS)

机种 PS 厂商 CAPCOM 类型 AVG 媒体 CD－ROM



既然是"BIO"生父所创的新AVG，究竟能与"BIO"有多大的区别呢？这是事前本人所关心的。看看杂志上对本作的介绍可发现几点重点宣传的与"BIO"的区别之处：一、背景完全即时多边型；二、动作性更强，对技术的要求更高；三、高速刺激如"过山车"般等几点。看完后便开始无限暇想了。如今面对作品来对照一下是否真的如其所讲的那么"神"呢？

首先，游戏时画面可以说是发挥了PS极限所作出的效果，但在背景方面虽然主要部分描绘得十分逼真，却还是表现出了一点粗糙的感觉。令人意外的是本以为可以转换视点，但实际上画面还是按"BIO"的路子给出几个固定视点，再随主角的移动进行移动，到关键地方则换为第三人称视点。一句话，新意不大。但又一想，实际上制作人也只能如此，如真的换成真三维自由转换视点的话，相信便更似"盗墓者"一类的游戏了。操作上属完全"BIO"式，这也是大家所认可了的，没有问题。在对游戏"主角"恐龙的描绘上，可以看出CAPCOM的功夫之深。请大家注意CG中暴龙食人的一系列动作，流畅逼真令人折服。多边形恐龙也最大限度利用了PS机能描绘，也是十分出色的将恐龙"活生生"的表现在了屏幕中。游戏的光感不俗，完全衬托出了三维场景的逼真。情节没有什么太令人意外的东西，而游戏中并非只有"恐怖感"，一种杀机四伏的感觉时时营绕于玩者心头。有一幕：面对一只速龙主角开门逃脱，但恐龙也越过高大的护栏从天而降对主角紧追不舍。可以看出，丧尸与恐龙之区别，这是一部千万不要当成"恐龙"版"BIO"作品的全新AVG大片。"跑"在本作中为上策，但面对敌人你还需要冷静的头脑，与恐龙玩的不仅仅是亡命追逐，更是斗智斗勇。

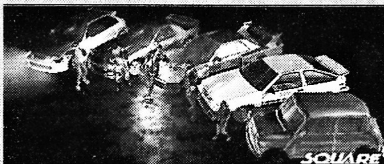
从本作中我们不难发现，当今AVG真可以说是非CAPCOM作品不玩了。真"动作"AVG，暑期强片，一时无两。

——北京　六面兽

角　色：9.5	操作性：9
画　面：8.5	原创性：8
音　乐：8	移植度：——
情　节：8	总评价：8.5
玩此游戏时间：13小时左右	

横滨竞速(RACING LAGOON)

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 RPG 媒体 CD－ROM



烂！烂！！烂！！！

这是对这个 RAC＋RPG"大作"的最准确评判。虽然我不喜欢有人把史克威尔骂得狗血喷头，但它真的是走火入魔了！

三个"烂"字各有所指：故事、车感和画面。作为 RPG，最重要也是史克威尔一向最重视的便是故事，可 RACING LAGOON 里是什么哟：节奏极为拖遢、故事善乏可存，从开局到过程（实在没有兴趣打完），没有另人激动的地方，3 个小时不能让笔者入戏，整天与莫明其妙的赛手纠缠，不知道编剧都在干些什么？

车感：有人说"RL"是"R4 的游戏，GT"的玩法，说这话的人大概没好玩过 R4 或者 GT。R4 是纯粹的游戏，强调虚构的甩尾感觉；GT 是仿真游戏，强调真实的驾驶感，这两者原本就不可能统一。在"RL"里，赛车既不真实，又不虚幻，完全是一种莫明其妙、其差无比的车感。赛车做得象赛坦克，也真难为史克威尔了。

画面：CG 明显少帧、人物造型奇特，这些已不用多说了，单就是游戏中的画面，也实在令人丧气。除了一个大光灯还有点象史克威尔的手笔，其它的贴图甚至不如"首都高速"。为了偷懒而采用夜景，画面简单得令人心碎……唉！已经不想说了！

错！错！错！

莫！莫！莫！

——SONIC

角　色：7	操作性：7
画　面：7	原创性：9.5
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：6.5	总评价：7.42
玩此游戏时间：3 小时	

十万火急(DO DEMO CRISIS)

机种 PS 厂商 POLYGON GAME 类型 ETC 媒体 CD－ROM



很久没有玩到这样的游戏了！这样有趣、幽默、而又令人若有所思的、真正意义上的"游戏"！

看起来，这似乎是一个小儿科节目的合集。但是精妙的情节设计，把这些小游戏巧妙地贯穿起来，显得自然而没有一丝一毫烟火气。

对流行电影的嘲讽，是这个游戏的特点之一。从一开始的"2001 太空奥德赛"，到"独立日"，到"泰坦尼克"、"侏罗纪公园"……都是编剧矛头的指向。游戏栓释了一种社会普通一员普遍拥有的烦闷，并给予小人物一种期待和解脱。

哪怕是最平凡最守矩的家庭主妇，也曾憧憬过拯救地球的美梦吧？这就是"DO DEMO CRISIS"给人们的启示。

游戏中的小游戏简单而有趣，是真正的"游戏"，这使得整个节目显得纯朴可爱。不过游戏对日语的阅读和听力要求比较高：象大观览车上的"烟火、爱恋"那一版，就至少得听的懂日语的"上下左右"才行；其它要求看懂日语的地方也很多，未经此道者无法体味其中的奥妙。

游戏另一个很有趣的地方，是将一个完整的故事，通过 4 个角色的不同视点来演绎。只有全部完成之后，玩家才能明白这场"危机"发生的前后经过，在当前的游戏中这种设计还比较少见，效果奇佳。

——王骏生

角　色：8	操作性：8.5
画　面：7	原创性：9
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：8	总评价：8
玩此游戏时间：30 小时	

捉猴记(APE ESCAPE)

机种 PS 厂商 SCE 类型 ACT 媒体 CD－ROM



还是在儿童时代，侯宝林老先生的一支"买猴"就让笔者对这个毛茸茸的小调皮充满了兴趣。在今天，SONY 的"捉猴记"让我仿佛又回到了童年，找回了童心。

游戏中最为奇特的，是只对应模拟手柄——当然了，有振动的"DUAL SHOCK"是最佳的选择。虽然这对于只有普通手柄的玩家来说有点不太公平，但是必需看到，索尼这个游戏在模拟手柄上的设计是相当出色的：你不得不承认，只有通过模拟手柄，才能得到最准确的感觉、才能明白淘气的猴子是多么难抓、侯老先生当初是多么的幽默。

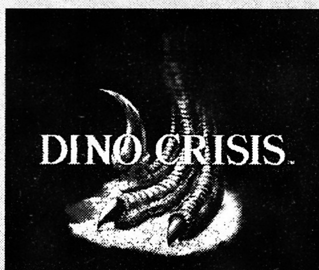
游戏中使用的抓猴道具很多，地形也很复杂，因此要求玩家掌握高超的跳跃和攀岩技巧，有时也得动些脑子，才能找到道路或者逮到相应数量得猴子。不过由于游戏使用的仍然是"古惑狼"的引擎，游戏中还带着典型的"CRASH BANDCOT"的痕迹。画面虽然可以，但是 3D 镜头比较成问题，有时常常卡在莫明其妙的地方——也许 PS 已经真的力不从心了吧？

——SONIC

角　色：8	操作性：8.5
画　面：7.5	原创性：8
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：7	总评价：7.75
玩此游戏时间：20 小时	

恐龙危机(DINO CRISIS)

机种 PS 厂商 CAPCOM 类型 AVG 媒体 CD－ROM



买之前我很兴奋。这个兴奋一直保持到看完片头动画，心里想这次 CAPCOM 可真的没有瞎胡闹，"挑战 DC"也不是随便说说的……然后……

然后我就开始失望，直至最后爆机。

总感觉这个东西缺了一点什么，总感觉 CAPCOM 没有能够超越"生物危机"——甚至不客气的说，"恐龙危机"及不上"BIO HARZARD"一代，后者毕竟开辟了一个时代。

游戏情节的拖遢是一大败笔，一个又不吓人、又不紧张"惊栗"游戏，不知还有什么趣味。情节交代罗里罗嗦倒也罢了，可气的是游戏场面小的可怜，整天绕在一幢大楼里玩着一个个解迷的小游戏（这个"DC"真可以算的上是小游戏大全了！），全无"METAL GEAR"般的火爆和激动人心（这也是"生物"系列始终不及"MG"的主要原因），差劲，差劲！

说到解迷，"恐龙危机"又不如"生物危机 2"，迷题过于简单，没什么难度，要爆机哪怕打出三个结尾也是容易之至。

总而言之，赶时间的东西没好货，"恐龙危机"只不过又多了一个证据而已。

——SONIC

角　色：7.5	操作性：7.5
画　面：8	原创性：6
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：6	总评价：7.08
玩此游戏时间：15 小时	

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

三国战记

机种:ARC 厂商:IGS 类型:ACT 媒体:街机底板

“龙与地下城”三国版,这就是“三国战记”给我的第一印象。

常去街机厅的战友们也许对 IGS 并不陌生,该公司的上一部作品《释厄传》也曾掀起一阵闯关狂潮,尤以其独特的“双机四打”(两台双打机台联线使用)倍受好评。本作继承了这一特色。

系统及流程抄足“龙与地下城”,一些特技及大规模的法术虽说不算气势磅礴,也颇有些看头。背景绘制已接近“赤壁之战”的水平,人物设计则差强人意,但比起“释厄传”已有一定进步。这个张飞是从“三国无双”里跑来的吧,那个丢雷管的胖子是不是“赤壁之战”的“肥肥”? 在游戏中“熟人”随处可见,尤其是“雪地”那一关,从场景到敌人完全是 PC－GAME“水浒传·梁山英雄”中“火烧草料场”一关的翻版。在创意匮乏的情况下抄袭成功游戏的人物形象,虽然比勉为其难地制造出一堆令人恶心的“原创人物”要好,但终归不是长久之计。取得优秀漫画的人物形象使用授权或干脆力邀知名漫画家加盟专攻人物设定都不失为解决之道。

游戏中加入了时髦的“隐藏人物”要素,可用秘技选出张辽、诸葛亮及貂婵过关斩将。其中“妖道”孔明先生选用率十分之高,据说该游戏的港台及海外版还可选出吕布、刘备等人。这不禁使我感慨万千,不是为隐藏人物,而是因为一款国人自制的 ARC 游戏竟然也发行港台及海外,这不虞为黑暗中摸索的中国游戏业指出了一条可行的道路。街机游戏不同于采用 CD－ROM 媒体电脑及家用机游戏,其底板制作成本较高,如结合国内低廉的劳动成本可将价格压至盗版商无利可图,从根本上杜绝盗版,维护开发商的利益。

——广州　洪洋

角　色:7	操作性:8
画　面:7	原创性:6
音　乐:5	移植度:——
情　节:7.5	总评价:6.75
玩此游戏时间:不明	

横滨竞速(RACING LAGOON)

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 RPG 媒体 CD－ROM



这部期待以久的 R·RPG 终于在暑期面世了。凡是对史氏作品颇有心仪的玩家恐怕都会留心看看。这部史氏推出 RAC 有什么过人之处。

也许是因为首次做 RAC 题材的游戏,史氏为了能“一炮打响”,便又在作品中卖弄起了自家的强项——CG。既是史克威尔的手笔,水准自然不低。而在 RPG 模式中,CG“无处不在”,可谓华丽非常。几位主人公的酷劲利用 CG 制作得十分显眼,可以看出这是一群喜爱疯狂飚车的顽主(我很向往呀)。游戏中的目的无非是夺得“横滨最速”的头衔,收集情报改良车子,再去参加比赛。

令人注目的是 RAC 方面,史氏一向以华丽画面著称,今作则更令人注目。令人开心的是,RAC 的水平很不俗,可说是很高的水准了。不仅是画面,手感也十分爽快,比起一般的 RAC 作品,本作的表现真可谓值得一赞。史氏确并非浪得虚名。

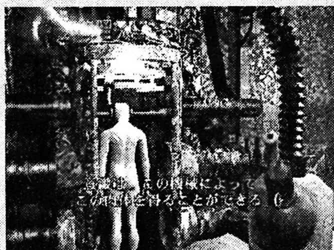
内容充实,CG 精彩。你还能要什么呢?但 7 月大作众多,这部“横滨”恐怕得不到应有的重视了。

——北京　六面兽

角　色:8	操作性:8
画　面:9	原创性:8
音　乐:8	移植度:——
情　节:8	总评价:8.17
玩此游戏时间:6、7 小时	

战栗之扉(JUGGER NAUT)

机种 PS 厂商 TONKIN HOUSE 类型 AVG 媒体 CD－ROM×3



“为了拯救自己的女友,而毅然进入了其内心世界。目的是将女友体内的魔物驱走。”一个完全虚幻的故事,构成了一个逼真而令人难以置信的世界。在这个离奇事件中,伴随自己的只有一道道难解的迷与令人胆寒的恐惧。

自从“JN”发表之后,一向对恐怖型作品喜爱有加的笔者便是万分期待。随后在看到厂商发表的制作中的未完成画面逐渐对作品有了大致的了解。不过,凡 AVG 作品目前都逃不出两大模式:一是“BIO”;二是“食卓”。当然还有其它类型的 AVG,但以上两种 AVG 型式规模较大,很有代表性。

“JN”属“食卓”类 GAME。游戏中画面完全由 CG 制成,当然很养眼且逼真。随时都有 CG 动画演出,也可理解 3CD 的使用自有道理。但是,CG 游戏最大缺点即是自由度差,游戏并不允许你停在任何视点,只有遵循事先设计好的“停留点”才行。这类 AVG 的特点是动作性低,解谜性高。

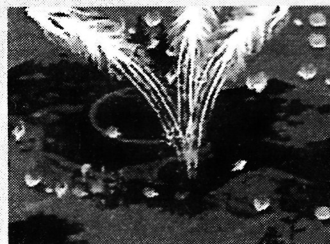
如果用“恐怖”二字来衡量 AVG,显然“JN”合格了;在解谜方面,时有令人头痛的怪题出现;在动作性方面,“JN”相对就很差了。有时对于厌烦解谜的本人来说,3CD 无疑是找罪受。而“BIO”更合适喜欢动手的 AVG 玩家,请爱动脑筋者试试“JN”,但愿攻略莫要成为拐杖。

——北京　六面兽

角　色:6	操作性:5
画　面:7.5	原创性:8
音　乐:8	移植度:——
情　节:7	总评价:5.93
玩此游戏时间:29 小时 19 分	

汪达尔之心Ⅱ·天上之门

机种 PS 厂商 KONAMI 类型 S·RPG 媒体 CD－ROM



“汪达尔之心Ⅱ”作为 PS 早期人气游戏的续作,其期待度应该说是相当之高。恰巧这款游戏的发售日与“合金装备完全版”靠得很近,因此很容易让人产生这样的疑问——这竟然是同一个公司出品的游戏?

最让人不满的是视觉效果方面:3D 的地图画面呆板无趣,棱角分明,让人感觉好像在摄影棚里拍戏一样;人物脸谱虽然看得出是在追求风格上的变化,但解析度也未免太粗糙了,不客气的说它还比不上画风相近的 ASCII 出的“S·RPG 工具”中的脸谱设定;再有就是游戏中使用的字体——绝对的 8 位机水平,白色的单线字体大而无神,很难想像用它能传达出什么一语惊人的台词。

从整体感觉上这款游戏很接近同是 KONAMI 出品的“幻想水浒传Ⅱ”。大概因为“幻Ⅱ”获得了多多少少的成功吧,KONAMI 便意图模仿,以至于游戏序章和“幻想水浒传Ⅱ”中的某段情节相像得到了让人恶心的程度,而 KONAMI 似乎还喜欢采百家之长,搞“拿来主义”,比如画风的转变多少有些模仿超任时代 S·RPG 老大“皇家骑士团”的嫌疑——只可惜画虎不成反像猫。

如果需要续编不如前作,或者大牌厂商出垃圾游戏的例子,“汪达尔之心Ⅱ”当之无愧。

——张凌志

角　色:8	操作性:7
画　面:6	原创性:7
音　乐:7	移植度:——
情　节:7	总评价:7
玩此游戏时间:1 小时	

浴火重生

——写在“DQ7”发卖之前

文/杨翔

很久很久以前，有位少年为了成为勇者，拯救世界，勇敢地踏上向魔王挑战的征途……

这便是“DRAGON QUEST”，一个自FC时代便感动无数玩家，千万人为之追执不休的传说。历经数年的沉寂，这第七位神子，将赐给众生怎样的福祉？

勿庸置疑的是，“勇者现象”必将再次出现。但早已被笼罩上了“FINAL FANTASY”的巨大阴影——DQ7曾长期占据最期待游戏首位，但当FF8放出风声，便立刻自动逊位，直至FF8发卖，才又拾回榜首位置。这种令人尴尬的境况，使得我们不由得回想当年……

超级任天堂时代，作为共同支撑着山内帝国的两支巨柱，ENIX与SQUARE共同创造了任天堂的不败神话，并称为双子星座(作者自称)。进入次世代战争，二子几乎同时抛弃旧主，投入了SONY的怀抱。而不同的是SQUARE很快地推出了FF7，ENIX却始终未见动作。DQ与FF相比而言，直至6代，还是DQ稍占优势的。SQUARE早就将游戏电影化视为游戏的发展方向，并在FF系列上作了尝试，但若于受到16位主机的机能束缚而未能将之完全展现。当这一理念在32位平台上得到充分展现后，FF7所带给世人的震撼自是不言而喻。SQUARE亦由此毫不费力地奠定了次世代RPG的准则(诚如当年ENIX在FC时代所做的一样)。ENIX在此时推出DQ7亦应属不晚。但ENIX又一次将机会轻易放过，让SQUARE推出了FF8。FF8的最大胜利存在于其战略意义上，将游戏电影化理念强行输注入玩家的思想。ENIX走的不是游戏电影化这条道路，又怎么能如此宽容大度地任由对于将老拳揍在自己的脸上呢？“DRAGON QVEST”与“FANAL FANTASY”已拉开距离，虽不大，却是难以逾越的。毕竟游戏电影化已成为现今乃至将来的主流理念。

老山内的守旧使得任天堂帝国十几年的基业几乎分崩离析，而将ENIX视为软件业的山内溥似乎亦不为过。ENIX在次世代时期长期扮演了一个无思想的梦游者的角色。当然，或者可说是已耗尽思想的梦游者。一个先例使一项原则不朽。ENIX在FC时代创造了勇者原则，而后是近十年的因袭与守旧，王者之风日渐薄去。也许是“勇者原则”已达到了永恒的完美，ENIX不敢轻易将其改变。ENIX借由勇者开创了一个时代，同时也囿于那个时代。

在因循中失去过去，而同时也向将来宣告死亡。从DQ Ⅰ到DQ Ⅵ，受众已经经历了一个从男孩到男人的过程，而ENIX那潜在的和可能的力量仍旧因封在稚化的思想中，不知何时才能被激情的燧石激引出来。ENIX也曾求变，但七风岛的晦涩，约柜的粗陋实在是让人难以认同。“星海传说2”的宣传政策也欠明智——无可否认，“星海传说2”亦属大作级作品，但其本身并不具备与FF相抗衡的实力。而ENIX在宣传时直指FF7，无异于自寻短见，使ENIX不如SQUARE的观点又一次写入受众的思想。

ENIX的地位与影响力不大如前，这已是不争的事实。ENIX已不具备拎着某大作在主机厂商面前摆架子的资格。投于SONY门下，也许将被SQUARE踏在脚下永世不得翻身。而归于SEGA旗下似乎前景也未必光明。再者便是昔日旧主任天堂，从DQM的热销来考虑，合作是双方所乐意见到的。

受众的成长，受众的口味，决定了游戏电影化的必然趋势。从DQ7的开发画面我们遗憾地看到ENIX对此似乎仍未有所领悟。受众已接受或默认了FF7所奠定的准则，DQ7又怎能一飞冲天？

ENIX，淬火的凤凰，何时涅槃？

编者按：很多玩友在写游戏评论时，往往过于介绍游戏的内容，比如有怎样的模式可以选择，选了之后应该怎么玩等等，使评论变成了游戏介绍。其实，评论应该有评论的写法，要论，而不要叙述。写写对于游戏的认识，好在何处，不足在哪里。这样才能够使评论具有深度，登用的机率会更大。

本栏预设下面的几个话题，希望玩友们踊跃投稿，字数要在1500——1800之间。文章题目自拟。

1、画面和音效是游戏性不可或缺的部分

2、游戏正向成人化发展

3、L、R键是游戏手柄不能缺少的重要键位

4、如果有了中文的RPG或AVG，我再也不玩日文游戏了

5、游戏主机究竟是一枝独秀好，还是百家争鸣好

6、男性作主角的魅力大，还是女性作主角的魅力大

7、鼠标会成为未来游戏主机的必备之物

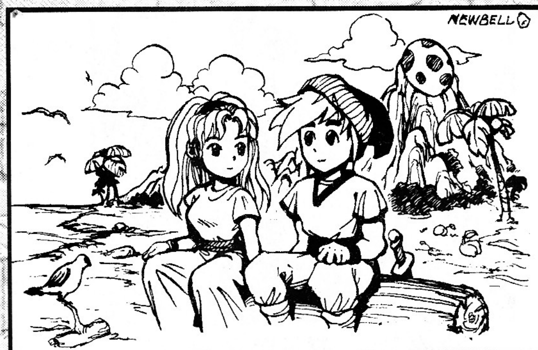
大墙画廊

天气太热，热得让我转向晕头……
雨水太多，多得令我疑处水乡……
S:大家继续加油！
P:朋友不忘努力！
——廊主 SHADOW 和 PHOENIX



◀《特瑞的崇拜者》上海 邓茗煜

◀S：难道这是特瑞举行的个人展览吗？
P：要是这位小哥是不知火幻庵的崇拜者……
（『廊 POWER』：★★★）



▲《赛尔达传说～梦见岛》 上海 郭新铃

▶S：正如你所说，任何玩过此GB游戏的人，都不会忘记这浪漫感人的一幕。
P：你的画风及文字都很像女孩子啊！（『廊 POWER』：★★★）



◀《无题》 黑龙江密山 姜虎星

◀S：PS居然成了神灯，冒出个不像精灵的人来。
P：看来你们又是KOF的拥趸，不然背心上的……
（『廊 POWER』：★★★）



▲《侍魂》 四川自贡 黄强

▶S：恐龙山庄庄主，你的画很像香港漫画版的“侍魂”啊！
P：那被斩的是地震吗？样子变得可爱啦！
（『廊 POWER』：★★★）



◀《桔右京》上海 顾湘

◀S：你的话似乎小桔子也会浴火重生啊，他也是凤凰吗？
P：紫霞何时能够找到真正的至尊宝呢？但愿……
（『廊 POWER』：★★★）



▶《宿敌—最后决斗》 河北沙河 李博

▶S：包剪锤也是这两位游戏英雄的拿手必杀吗？
P：为何八神被打得如此惨，裹得像木乃伊似的。
（『廊 POWER』：★★★☆）

追／踯躅／难舍滢滢……



▲《铁拳3》 四川南充 漫画鱼

◀S：开始还以为是《饿狼》呢，原来是NAMCO的钢铁之拳啊！

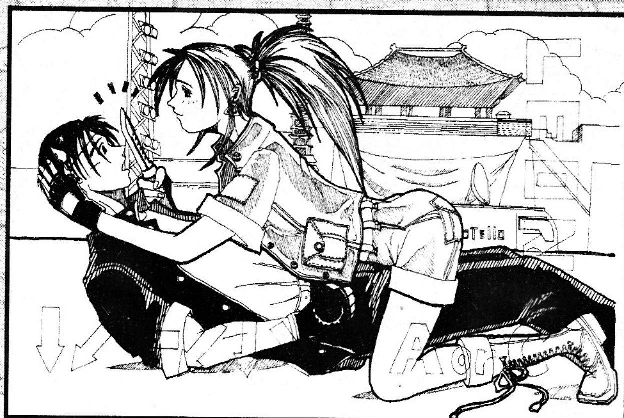
P：模样有些黄飞鸿的味道，佛山无影腿……

（『郎POWER』：★★★）

▶S：在街机上被本刊所登的连续技打败才琢磨出这超级超杀啊！

P：似乎莉安娜对着草薙的脸好温柔啊！

（『郎POWER』：★★★★）



▲《乘马重力风暴拳》 长沙 YOKE

▼《KOF''98》 山东东营 邵帅



◀S：很像少女漫画中的Q版形象，特别是背景那亮晶晶的……

P：不由想有一天我也有两位秘书该是多好啊！

（『郎POWER』：★★☆）

▼《僵尸也疯狂之代表作》 桂林 桂书艺



▶《七枷社&夏尔米》 哈尔滨 仲光涛

▶S：两人总给人很暧昧的感觉，不过两人很配哦！

P：七枷社的手很别扭地"缠"在夏尔米的腰上。

（『郎POWER』：★★★）



◀S：僵尸不疯狂也会活活吓死人的，何况CRAZY呢？

P：你将自己也画得很小吗，等着僵尸追吗？

（『郎POWER』：★★★☆）



▶《山崎龙二报名》 广西龙县 黄乐锋

▶S：故事很有趣，不知KOF2000中会否有侍魂队加入？

P：堂堂大哥形的人物却被你画成类似赤木刚宪般的样子。

（『郎POWER』：★★★★）

逃／依傍／再见冥冥……

电子游戏软件

GAME SOFTWARE



游戏新闻眼



“格斗之王 99”大会在上海召开 “白衣女侠”技冠群雄夺桂冠

本刊讯 7月23日，由 SNK 公司主办的“格斗之王 99”比武大会在上海的 SEGA WORLD 娱乐中心召开。

整个比赛时间从上午 10 点到下午 6 点，上午可以随意玩摆放在游戏厅中的“格斗之王 99”，中午之后，每玩一次需要投一枚币。最后到比赛时有 50 人报名参加比赛，围观的游戏迷约有 1000 人。最终，比赛的胜利者由一位看似文静的白衣红发女孩获得，多少令人感到意外。而获得亚军的男孩据称是她的男友。他们分别得到 NGP 掌机一台和游戏卡作为奖品。比赛的同时，SNK 公司还展示了 NGP 掌机。

“这回的展示再度确认了 KOF 在中国的人气之高，十分感谢 FANS 们的支持。今后将在中国策划更多的 KOF99 的宣传工作，来回报中国游戏用户的支持，确立它在中国格斗游戏中重要的地位。并且还要进行 NGP 在中国的销售工作。”**(SNK 海外本部 伊势先生致本刊专电)**





任天堂意欲改变商业策略 海豚将是『纯粹』游戏机

本刊讯(记者:叶展) 近日美国任天堂的主席林肯宣布任天堂自己生产的下一代游戏机海豚将是一台“纯”游戏机，将不能播放音乐和 DVD 电影，也没有其他附加功能，如上网 E－MAIL 等。

“任天堂是一家游戏机公司，我们的游戏机是专门用来玩游戏的。我们的目标和重点就是游戏，我们的游戏机是用来玩世界上最好的游戏的，同时也是最廉价的！如果你们需要播放音乐和 DVD 电影，我们的合作伙伴 IBM 和松下将提供具有附加功能的较高价格的游戏机。”林肯如是说到。但他不愿具体说明“海豚”发售时的价格。据某些人士估计，由于削减功能降低成本，“海豚”的发售价格将是惊人的 99 美元。

从任天堂出乎意料地采取低价策略来看，有两点值得注意：(1)这显示出任天堂和其合作伙伴们将采取高低档搭配的方式去占领市场。它的合作伙伴们希望把“海豚”的功能加以扩展，使其具有播放 DVD 电影，上网等多项功能的高端产品，走多性能高档高价商品这条路。而任天堂作为游戏机生产公司，将继续生产低价的，功能单一的纯游戏机。(2)而我们已经知道 SONY 的 PS2 将是高端产品，那么也就是说，任天堂把和 SONY 竞争的任务拱手让给了它的合作伙伴们，特别是松下，自己则希望在低端市场获得成功。

任天堂商业策略的改变是有其原因的。最近几年来 GAME BOY 的成功看来对公司的管理决策层有一定影响。GAME BOY 就是那种功能单一、性能有限、价格低廉的纯游戏机。作为一种低端产品，虽然性能完全无法和 PS、N64 比，但在市场上却获得了巨大成功，其丰厚利润帮助任天堂度过了难关。在 GAME BOY 的辉煌成功之下，任天堂似乎想再走低端产品低价倾销之道。

看来任天堂这次要和 SONY 玩避实就虚了！



掌机市场一派热火朝天 SONY 眼馋心动欲有新举措

本刊讯(记者:叶展) 掌机是目前游戏市场上最有利可图的产品，“GAME BOY COLOR 的成功令业界群雄垂涎欲滴。多家公司推出新款掌机凑热闹，SONY 自然也看在眼里。据消息人士透露，目前 SONY 正在进行两方面的工作：(1) SONY 正在和 SNK 联系，希望获得 NEO GEO POCKET 在美国的销售权。目前 SNK 的这种掌机目前在美国只是通过 INTERNET 直销，没有进入零售连锁店。(2)据说 SONY 正在设计自己的便携游戏机。新的便携机类似于 DISKMAN，有 2.2 寸液晶显示器，使用与 PS 兼容的低耗能 CPU(即为用于 PS2 上的 I/O 芯片)，可玩 PS 的光盘游戏。



99年上半年软件销量排名

本刊讯 近日，日刊“FAMI通”公布了今年上半年(98年12月28日至99年6月27日)的软件销售情况，SQUARE的“FF8”远远抛离其他游戏，以347万多份的惊人销量位列第一，同时也创下了PS在日本软件销量的纪录(上一纪录保持者是“FF7”)。

在销量排名的前100位游戏中，有65款游戏为PS游戏，占压倒性优势。在前10名之内，PS软件占4位，GB软件占4位，N64软件占2位。可以看出N64虽然在日本销量并不理想，但任天堂还是赚了一个盆平钵满。

在今年上半年的游戏中，前100位游戏的总销量达到了24964066份，比去年同期增加了336万份。但只有“FF8”的销量超过了100万份，而去年同期却有3款，希望下半年的大作能够创造更好的成绩。

销量前10名

1、最终幻想8、PS、SQUARE、RPG、99.2.11、7800日元、3473853
2、任天堂全明星！大乱斗猛冲兄弟、N64、NINTENDO、ACT、99.1.21、5800日元、973801
3、劲舞 革新版、PS、KONAMI、ACT、99.4.10、5800日元、725081
4、沙加·开拓者2、PS、SQUARE、RPG、99.4.1、6800日元、648504
5、口袋妖怪弹珠台、GB、NINTENDO、TAB、99.4.14、3800日元、607623
6、怪兽农场2、PS、TECMO、SLG、99.2.25、5800日元、593463
7、DQM·特瑞的神奇王国、GB、ENIX、RPG、98.9.25、4900日元、574658
8、游戏王·怪兽大对决、GB、KONAMI、BOG、98.12.17、4300日元、554046
9、口袋妖怪卡片GB、GB、NINTENDO、ETC、98.12.18、3500日元、490528
10、口袋妖怪竞技场2、N64、NINTENDO、ETC、99.4.30、5800日元、460719

PS软件销量前5名

1、最终幻想8、3473853
2、劲舞 革新版、725081
3、沙加·开拓者2、648504
4、怪兽农场2、593463
5、拉米乐队、398072

N64软件销量前5名

1、任天堂全明星！大乱斗猛冲兄弟、973801
2、口袋妖怪竞技场2、460719
3、口袋妖怪快照、422416
4、实况力量满贯职棒6、315109
5、马里奥聚会、305207

DC软件销量前5名

1、世嘉拉力2、350493
2、死亡之屋2、199847
3、索尼克大冒险、196601
4、能量宝石、132246
5、神机世界 进化、111345

掌机软件销量前5名

1、口袋妖怪弹珠台、607623
2、DQM·特瑞的神奇王国、574658
3、游戏王·怪兽大对决、554046
4、口袋妖怪卡片GB、490528
5、口袋妖怪·皮卡秋、271995

ACT软件销量前5名

1、任天堂全明星！大乱斗猛冲兄弟、973801
2、劲舞 革新版、725081
3、拉米乐队、398072
4、古惑狼3·徒步！世界一周、339304
5、狂热节拍、328373

RPG软件销量前5名

1、最终幻想8、3473853
2、沙加·开拓者2、648504
3、DQM·特瑞的神奇王国、574658
4、最终幻想·精选版、392474
5、陆行鸟之不可思议的迷宫2、288798

SLG软件销量前5名

1、怪兽农场2、593463
2、电气机车前进！2、332175
3、超级机器人大战·完全盒、211915
4、宇宙战舰大和号·遥远之星伊斯甘达尔、156988
5、超级机器人大战·简洁版、114887

SPG软件销量前5名

1、实况力量满贯职棒6、315109
2、世界棒球场3、282531
3、实况力量满贯职棒98决定版、226227
4、马里奥高尔夫64、225069
5、世界足球·实况胜利十一人3～法国世界杯98最终版、158204

ETC软件销量前5名

1、口袋妖怪弹珠台、607623
2、游戏王·怪兽大对决、554046
3、口袋妖怪卡片GB、490528
4、口袋妖怪竞技场2、460719
5、口袋妖怪快照、422416

99年上半年各机种销量

1、PLAY STATION、1159748
2、POCKET STATION、912375
3、GAME BOY COLOR、895125
4、N64、422496
5、DREAMCAST、418009
6、WONDER SWAN、398293
7、NEO GEO POCKET、62917

前100名中各厂商所占的名额

1、NINTENDO、14　KONAMI、14
3、SCE、9
4、SQUARE、7
5、SEGA、6
6、BANDAI、5
BANPRESTO、5
8、NAMCO、4　ENIX、4
10、CAPCOM、3　CULTURE BRAIN、3

99年上半年各厂商软件总销量

1、SQUARE、5320844
2、NINTENDO、4820114
3、KONAMI、3760013
4、SCE、1724775
5、NAMCO、1123185
6、SEGA、1030910
7、ENIX、925982
8、TECMO、763747
9、CULTURE BRAIN、738317
10、BANPRESTO、704551



史克威尔确认最终幻想电影版

本刊讯 史克威尔与哥伦比亚电影公司传闻已久的合作电影——“最终幻想”已经得到了确认。其中的主要演员阵容已经确定。

参加拍摄的影星除了华裔女星温明娜之外，还有ALEC BALDWIN，STEVE BUSCEMI，JAMES WOODS等。其中的温明娜除了参与过“喜筵”、“极度深寒”的拍摄外，更是电玩电影的大红人，曾主演过电影版“街头霸王”的女主角“春丽”。

目前“最终幻想”正在夏威夷紧张拍摄中，配音工作亦在洛杉矶同时展开。据称电影将是“恐怖、充满未来色彩的动作巨片，故事表现了人类为拯救自己的星球而与外星生物的斗争。”

本片具体上映日前不详。



谈婚论嫁成风尚 EIDOS与ENIX携手

本刊讯 EIDOS最近与ENIX签约，代理发售ENIX在彩色GB上的游戏“DQM·特瑞的神奇王国”，该作品的日版目前已发售了超过220万份。ENIX的GBC作品很可能只是这两大公司合作的一个开始，在未来的两年时间内，EIDOS希望能够代理ENIX更多的优秀产品。

ENIX表示对能够与EDIOS合作并向全世界推广DQ系列产品感到“非常激动”，并认为EIDOS是西方最优秀的游戏出版商之一。

EIDOS与ENIX的连手很容易令人想到另外两大巨人的合作：EA与SQUARE。看来这两家RPG的巨擘都不愿放弃潜力巨大的欧美市场。

与此同时，EIDOS还延长了与CAPCOM的合作合同。在未来3年内，EIDOS将在欧洲和大洋洲代理发售包括“POWER STONE”在内的多个CAPCOM软件。这也许可以清楚的表明EIDOS目前对DC的态度。

事件 EVENT

任天堂在美寻找伙伴 为新一代主机做准备

本刊讯 美国任天堂已经与三家软件及硬件公司签定协议，其新主机的战略伙伴关系呼之欲出。

将与任氏携手的三家公司是：APPLIED MICROSYSTEM、METROWORKS和FACTOR 5,他们将成为任天堂新主机的有力支持伙伴。根据协约,除非任天堂“海豚”被市场淘汰,否则他们将永远与山内先生合作。

“这些公司开发的工具软件将有助于我们及第三方软件商更好地开发‘海豚’的游戏。”任天堂北美技术支持总监JIM MERRICK说道,“在第一时间为优秀的软件商提供高质量的开发工具,有助于他们更快地研制更好的游戏节目、并使游戏更快的进入市场,这对每一个人来说都是一件幸事——尤其是玩家。”

METROWERKS将向开发商提供“海豚”专用的、可使用目前流行的计算机语言编程CODEWARRIOR。“我们为‘海豚’特制的CODEWARRIOR更容易使用,而且具有更强大的功能,更有效地发挥‘海豚’的能力。”METROWERKS的总裁GREG GALANOS如是说。

FACTOR5将负责开发“海豚”音响的相关软件,而APPLIED MICROSYSTEM的任务目前不详。按照计划,任天堂的“海豚”将于明年暑假全球同时发售。

软件 SOFTWARE

口袋妖怪跳出口袋 皮卡秋今秋登陆PC

本刊讯 随着同名动画片和GB游戏的普及，皮卡秋已成为不单单是日本、而是在全世界都风靡一时的宠物。今年秋季,这个黄色的小妖精将会在个人电脑上出现。

在与任天堂协商之后,LEARNING公司获得了发售PC版“口袋妖怪”的权利。公司希望“口袋妖怪”在新的平台上能够有着更出色的表现,因为“孩子是那么喜欢这个东西。”。LEARNING希望能够使用其中的角色形象制作一些教育软件。

出售自己角色的版权，这对于任天堂来说似乎有些不可思议。任氏的举动或许表明,在经历了风风雨雨几年的起落之后,任天堂正在酝酿着一场全新的变革。

杂谈 TALKING

马里奥兄弟与“海豚”结交 意大利水管工将继续效力

本刊讯 马里奥,这个来自意大利、长相滑稽但有着一幅仁慈心肠的水管工将继续在任天堂的后继主机“海豚”上登场。他的父亲日本人宫本茂日前证实了这一消息。

“你将看到马里奥的另一面”宫本茂在谈到他长大了的孩子时表示道,“他和他的兄弟将不再以卡通的形式出现。相反的,‘海豚’上将会出现全新的马里奥兄弟。”

宫本表示新版本的马里奥游戏可能将会以他的兄弟而不是马里奥本人为主。“当然,如果你的表现不好,马里奥也许会再次出现。”

任天堂的态度似乎说明他们准备给玩家带来一个全新的形象。但是人们能够接受长大了的意大利水管工吗?孩子们心中的明星,究竟是永远长不大好呢?还是随着玩家的长大而成长好呢?

也许只有等“海豚”浮出海面之后才会得到答案吧!?

网络 NETWORK

世嘉积极探索新领域 尝试DC光线通讯能力

本刊讯 世嘉正在与东京的铁路部门合作，尝试开发DC的光线通讯能力。

据外电报道,世嘉已经集合了东京铁路中,六家有能力通过光线通讯在火车上传输有限电视的公司，实验如何在告诉移动中与网络世界联系，而其中的媒介将会是其新一代的主机DREAMCAST。

世嘉将用1个季度（10月到今年年底）的时间来测试这项实验。根据计划,有线通讯将依靠现有的3条信息高速公路来实现,世嘉自己没有另设专线的打算。

世嘉的发言人没有对该计划的实质作进一步的说明，也没有说明世嘉是否有计划在近期内上马该项目。唯一得到证实的是系统专用的MODEM将可以对应各种不同的通讯器具,目前尚不清楚SEGA将同哪一家公司展开具体的合作。

杂谈 TALKING

游戏业保持增长势头 DC在美创预定记录

本刊讯 世嘉新主机“DC”美版发售的预定战役获得重大胜利,索尼PS于1995年创下的记录已经被打破。

在美版DC正式发售的6周之前,世嘉新主机的预订量已高达20万台,远远超过了PS当初创下的预订量10万台的记录。目前零售商平均每周要接受1万4千份预订,世嘉希望当DC正式在美国发售时,能够在头30天里卖出30万台,并且在明年3月底达到全美150万台的销量,以之抗衡PS2。

世嘉表示，提前6星期创下新记录的事实表明,“我们拥有玩家想要有的一切:适当的硬件,适当的价格和适当的支持软件。”

事件 EVENT

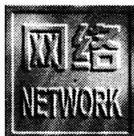
KONAMI锲而不舍究版权 NAMCO莫名其妙成被告

本刊讯 KONAMI诉JALECO侵权一事又有下文,NAMCO因为摆放JALECO的“VJ”而成为追加的被告。由于KONAMI与JALECO在“VIRTUA JOCKEY”上的版权官司悬而未决,NAMCO在游戏中心摆放的相关街机则成为了KONAMI的目标，KONAMI表示该游戏与“狂热节拍”过于类似,故不应该以之营业。

在上个月,KONAMI以侵犯专利权为由向日本专利局申请注销JALECO生产和制造“VJ”的权利，诉状称JALECO的游戏“无论从外表还是游戏方式本身都完全模仿‘狂热节拍’”,严重侵害了KONAMI的专利权,给自己造成了重大损失。

据悉目前KONAMI销售了6000台“狂热节拍”,而“VJ”的销量约有1000至1500台。

由于世嘉拒绝与KONAMI合作开发“狂热节拍”的机台,KONAMI也拒绝向世嘉的娱乐场提供相关的街机，这造成了在世嘉游戏中心玩不到最走红的KONAMI游戏的怪现象。因此世嘉也购买了一定数量的“VJ”作为补充,看来KONAMI继NAMCO之后的目标就是SEGA了。



美国世嘉网络进程明朗 国内玩家仍然无缘享受

本刊讯 世嘉于8月4日举行新闻发布会，正式宣布将与AT&T共同开发世界上最大的游戏用网络计划。

根据计划，在9月9日发售美版DC时，世嘉将采用AT&T的世界网络为DC的ISP服务商，DC的用户虽然也可以使用其它ISP登录上网，但是如果使用AT&T将获得更多的优惠。

世嘉表示这是历史上第一次出现的简易上网法：玩家只需要将软件放入主机中，按下一个按钮就立即可以同全世界上千玩家共同作战或对战。AT&T将为DC推出专线，以加强数据传播的速度。当玩家接入该专线之后，会被立刻自动导入至世嘉DC的网站中。

通过DC，玩家不但可以上网对战，还可以进行与电脑用户相同的网上聊天、传送电子邮件等等活动。同时，玩家还可能通过网络更新游戏、下载秘技或其它有关形象。世嘉表示玩家甚至可以下载到新游戏的试玩版，还可以直接交换VMS中的游戏记录。但是网络对战的实行，要到明年早些时候世嘉网站完全建立之后。

AT&T的DC专线收费相当低廉，每10小时的接入费用为9.95美元(80元人民币)，但是玩家只需支付不到20美元(160元人民币)就可以享受到每月150小时的服务——或者不到22美元的无限量网络接入。对于国内玩家来说这简直是可望而不可及的。

AT&T服务商将向DC用户提供免费的DC用键盘。



BLEEM欲哄索尼开心 DC-PS模拟器暂不推出

本刊讯 以制作PS模拟器而成为新闻人物的BLEEM公司总裁DAVID HERPOLSHEIMER最近在接受记者采访时表示，尽管BLEEM对在DREAMCAST上制作PS模拟器非常感兴趣，而且公司也在此方面做了一些尝试，但目前仍不会有确实行动。

HERPOLSHEIMER称，公司对在制作DC版PS模拟器(总裁戏称其为BLEEMCAST)做了讨论，但没有最后成文。目前BLEEM想做的是尽量使索尼高兴。如果BLEEMCAST真的诞生，恐怕将会直接导致公司与索尼的翻脸。此外，BLEEM也曾经考虑过推出DC版的SS模拟器，但是由于SS已经停产，市场上很难再买到SS的软件，制作模拟器也变得没有什么实际意义。至于DC模拟器，由于主机性能和操作开发系统与电脑非常接近，相信制作起来会非常容易，HERPOLSHEIMER希望在不久的将来能够在个人电脑上玩到DC的优秀作品，他同时相信未来的游戏一定会通过模拟器而能够在多平台上使用。

BLEEM目前正在对应"METAL GEAR"作适当的修改。这样看来，推出该游戏的电脑版或许已经没有什么意义了。



昔日对手变成近日救星 "灵魂能力"帮助世嘉"找回灵魂"

本刊讯 上个月因资信评定下降而导致股价大幅度下跌的世嘉，因为有了来自于昔日对手NAMCO的协助而起死回生。在DC版"灵魂能力"发售和获得了游戏史上最高的评价之后，SEGA和NAMCO的股价在一天之内分别上涨了16和13个百分点。其中NAMCO的股票更是达到前所未有的最高峰：4190日元。

美国最权威的游戏机杂志之一"NEXT-GENERATION"7月号对"SOUL CALIBUR"的评价是："家用游戏有史以来最令人感动的画面效果"；而IGN对此的评价则是："画质远远超过街机版1000倍"。

"日本经济新闻"称"SOUL CALIBUR"的预订量已经超过了10万份，而NAMCO则希望在发售的第一周内可以售出15至20万份，并达到总销量30万份的指标。但是根据目前的情况来看，该软件极有希望在8月份的淡季里创下销售超过50万份的记录。

港台的玩家由于台湾方面的代理商准备充分，因此不仅比日本方面早5天拿到"SC"，售价更是相当容易接受(300港币左右)。而国内市场游戏则被炒到800元以上，甚至连仅可选择2人、原本随攻略附送的演示版亦卖到高价。



索尼透露PS2发售细节 软件在精而不在于多

本刊讯 索尼表示，他们将不会使用PS发售时的1-2-3策略(即不让对手明白究竟是12月3日还是1月23日发售)来发售PS2，原因是索尼对自己产品的具体发售时间表还没有一个确定的概念。而且在今年9月的东京游戏展上，索尼也许不会明确PS2具体的发售日前，但应该会在"冬季"。

按照计划，PS2成品机将会于今年10月份量产，索尼表示软件方面并不是太大的问题。公司表示就算新主机同时发售100个游戏也不一定能够争取到用户，相反推出1、2个精品才是更好的方法。这也许表明与PS2主机同时发售的游戏将不会很多，或许开发困难才是阻碍PS2软件数量增长的重要原因。



NAMCO反诉KONAMI无理 业界巨头相煎何急

本刊讯 对于KONAMI的指控，NAMCO很快正式作出回应，并已将反诉全文7月23日刊载于"日本经济新闻(晨报)"第十三版上。

反诉状称，对于KONAMI所采取的突然行动，NAMCO"感到非常震惊"。他们认为，这本该是由厂商(KONAMI与JALECO)之间互相协商解决的问题，不应该由娱乐场地施设商来承担责任。现在KONAMI提出要"处分"施设商，必将引起"全日本其它施设商的不安和混乱"。

据称，为了避免不必要的麻烦和显示自己的诚意，NAMCO已经将所拥有的9台"VJ"从店铺中撤走。不过NAMCO的"诚意"看来也很有限的，因为它已经准备自己下河来搅这趟浑水——制作类似的DJ游戏：NAMCO将于8月份推出自己的模拟吉它街机游戏，矛头直指KONAMI"模拟吉它"。

最新的消息表明，NAMCO已向日本专利特许厅提出申请，要求对KONAMI诉JALECO"侵权"一案做"专利无效审判"，有关会社之间的矛盾可能会进一步激化。

该会社表示，KONAMI这次的独断专行，必将打破业界团结一致、共同发展的惯例。

惹上同样麻烦的世嘉目前尚没有对此有所表示。



被解雇的员工对『负义者』发难 世嘉赠送DC以平息辞退者的怨气

本刊讯 日本世嘉今年6月裁员750人，由于使用了不人道的方法而被员工投诉(日本朝日新闻有相关报导)，招致社会舆论的严厉批评。为了平息这些员工的怒气，世嘉特地向这些员工每人赠送了一台DREAMCAST和一张有入交昭一郎亲笔签名的感谢卡，以『感谢您们对世嘉的支持』。

据报导，世嘉裁员时，先是将员工安排在没有窗户、只有桌子和凳子的『PERSONAL ROOM』中作『个人反省』，不许员工进行任何工作，也不许员工携带任何私人物品。一定时间之后则以『工作效率低下』、『浪费时间』为由辞退有关员工。进入『PERSONAL ROOM』的员工被辞退的十之有八，最长的甚至在反省室中待了超过81天!

很难想象，在经历了这样一种精神上的折磨并且被辞退之后，员工们还会有钱和心情来玩DC的游戏，希望世嘉此举不要引起更大的麻烦。

新闻分析

赚点钞票不容易

——由 KONAMI 的起诉想开去

特约撰稿人：王俊生

这几天日本的街机界真是热闹极了——因为麻烦所以热闹。

都是“钞票”惹的祸。

也难怪别人眼红。KONAMI 这两年在“另类游戏”方面实在是卓有成效：“狂热节拍”、“劲舞革新版”、“模拟吉它”……集娱乐与健身为一体，将虚拟与实际相结合，一时间红遍大江南北、风靡男女老幼。一块“DDR”的塑料跳舞板卖到千元天价，实实气死电热毯，急死鸭绒被。

看到这么好的生意经，要想不“拿来主义”一下，也是很难。

这似乎就代表了现今游戏业界的一种模式，也就似乎很可以解释为什么有点味道的游戏越来越少，白开水越来越多。

白开水的味道总是比较相似的。

开发游戏，对软件商来说实在是既恨又爱。玩家的口味时时在变，且莫说开工前做一番市场调查，就算是斥了巨资，谁又能够保证必定粮谷满仓？所以若不是实力超强的企业，大抵都是先观察一段时候，确保后顾无忧了再“空手套白狼”，狠赚一笔走人。

好在现代玩家的头大多都很“冲”，被宰的时候往往没有什么感觉。苦的，则是那班带头狠拍脑袋想出些点子的软件公司，自己忙乎了半天，原来是给别人作嫁衣。

若说借用构思完全没有好处，那倒也未必。没有“VF”，也许还未必有“铁拳”哩！问题的关键还是得保有一些自己的特色，并坚持靠自己的特色与对手周旋。

比如说回“VF”和“铁拳”，你可以说这两个游戏有着相同的概念，但绝对是两个不同的东西。

可惜现在愿意这样干的公司，已经越来越少。

从这一点来看，倒是要为某些厂商平个反。无论如何，SQUARE 毕竟做了许多别人没有做过的尝试，要没有她的带头，游戏界或许也没有如今的繁荣。单单以单一作品的品质来评价，是有点不公平的。

很想看一看，如果 KONAMI 这次告状成功，业界的将来会变成什么样子？

也许大家都会忙着开发新概念游戏了——不，这种幻想始终只是乌托邦。恐怕最容易造成的后果，就是严重的“贫富分化”——有钱的公司越来越有钱，没钱的公司越来越赚不到钱。这对于一些中小商社来说，恐怕也不是一件好事。长此以往，软件商们的心大概也是要淡的。

这其实就是软件垄断，而硬件的垄断同样如此。

新主机呼的呼，出的出，然而可以算的上名厂巨作的游戏却少而又少。大伙儿的目光还是紧紧盯在 PS 身上，争着抢着把自己手里的名菜糟蹋成焦黄的蛋炒饭。

毕竟在全世界里，每 100 个人手上就有一台 PS，这是谁也不敢马虎的。不想着赚钱，连自己的肚子也保不了，更不用说搞什么创意了。

想想世嘉年初全世界裁员 1000 人，心里还真的有点害怕。

如果人们手中的主机本来就是多元的而且开放的，软件商也不必整天担心着自己的饭碗，看着别人的眼光行事，也就不必在一台主机的机能上吊死。那时就算是有些“借用概念”的作品，能放在不同的主机之上，有着不同的表现，恐怕也算是个好游戏。其实从软件商的角度来讲，他们又何尝不知道硬件垄断的害处呢？每次硬件更替总是会出现软件支持阵营的变革，其原因就在这里吧？

所有的软件商都支持一个主机，那只能是一厢情愿罢了。只要硬件商有心，绝不会找不到盟军的，但是关键得看硬件商的诚意。

MD 在美国的成功总能够使我们想到点什么。

想着想着，忽然就有些释然。对于国产软件的选材狭隘、创意贫乏也就不那么耿耿于怀。毕竟连发达国家也没有做到的事，总不能够强求国人吧？——如果算是强求的话。

赚钱到底还是真不容易。



PS2 确定不内建 MODEM

本刊讯 据美国“官方 PS 杂志”报导，索尼在美国负责第三方软件商关系协调及研究发展部门的副总裁 PHIL HARRISON 日前表示，未来发售的 PS2 主机中将不会内建 MODEM。

PHIL 对此的解释是，PS2 将有标准的 USB，IEEE1394 接口及 PCMCIA 端子，玩家可以根据自己的需要接入不同的 MODEM，而不必使用统一派发的套件。他认为这样的好处是对玩家来说更为灵活，比如对上网要求低的用户来说可以选择比较廉价的硬件，而热衷于网络对战的用户则可以选择价格较高的产品。

尽管 PS2 将不附带 MODEM，但 PHIL 仍然希望软件开发商能够在第一时间里为索尼制作一些网络游戏。但业界仍然认为，降低发售成本才是不内建 MODEM 的主要原因，其次日本网络游戏不甚普及也是索尼对此兴趣不高的原因之一。总之，将 MODEM 作为附件购买势必对消费层造成一定的影响。

★ DC 手柄损耗过快的问题已经引起了世嘉的注意，SEGA 计划在发售美版 DC 时同时推出更加耐用的手柄，这种手柄也将在日本推出。

★ 据称 ENIX 准备于今年 8 月份召开一个有关“勇者斗恶龙 8”的新闻发布会，并将于会上宣布该游戏的详细资料和推出日期。目前有消息称 DQ7 的 PS 版将会在今年 11 月到 12 月之间发售。

★ 另一个来自 ENIX 福岛社长的消息称，该会社目前已有 4 个 PS2 的游戏在开发之中。 福岛没有透露开发的详情，目前也不清楚这些游戏将于什么时候推出，但是相信在今年 9 月 17 日的东京游戏展上会有交待。

★ 未经证实的消息称，史克威尔的秘密武器“FF9”将使用与“格兰蒂亚”类似的全 3D 的背景。在这样的情况下，史氏能够将 PS 的能力发挥到几分便成为了一个有趣的悬念。

★ 于 8 月 5 日发售的 DC 百万级巨作“灵魂能力”(SOUL CALIBUR)荣幸地得到了日本“FAMI 通”给予的全满分(40 分)评价。这是第一个获得此项荣誉的格斗游戏，也是“FAMI 通”历史上第二次给予游戏满分的评价(前一次是去年 N64 的“塞尔达传说 64 · 时之笛”)。

★ 世嘉已经证实，业界传说所谓 SEGA 将以 2980 日元低价销售“莎木之横须贺”完全不是事实。该 DC 的巨作正式售价为 6800 日元，而单是第一部“横须贺”就包括 3 张 GD – ROM。此外，SEGA 还会在发售当日推出售价 6800 日元的特别限定版。除游戏光碟以外，该限定版还将包括一张“莎木”音乐碟和其它相关事物。该限定版预定发售 16 万套。此外，“横须贺”只是“莎木”中的“一章”，而不是“第一章”。

★ 未经证实的消息称，继“生物危机 2”之后，CAPCOM 还有计划把“生物危机”的始祖版搬上 N64 的计划。与 PS 及 SS 所不同的是，N64 版将被改制成全三维背景的游戏。

★ KONAMI 的心理惊栗节目“寂静岭”最近遇到了一些麻烦。由于游戏中的暴力情节越来越引起家长和学校的关注，充满恐怖效果的“寂静岭”也受到了抨击。英国“曼彻斯特晚报”在 7 月 12 日以该游戏为例，呼吁政府能够“限制和阻止销售类似的产品”。据悉在“寂静岭”发售后，许多玩家

PLAY STATION

中文名称	外文名称	厂商	类型	其它	预售日
新世界地图Ⅱ	Neo ATLAS Ⅱ	ARTDINK	SLG	5800 日元	9月2日
时钟冒险	クロックアドベンチャー	KOEI	ACT	4800 日元	9月2日
译名无法确定	ビシバシスペシャル 2	KONAMI	ETC	4800 日元	9月2日
世界足球 · 实况胜利十一人 4	ワールドサッカー实况ウイニングイレブン 4	KONAMI	SPG	5800 日元	9月2日
前线任务 3	フロントミッション 3	SQUARE	S · RPG	6800 日元	9月2日
杰力米 · 马克格拉斯 超级穿越 98	ジェレミー マクグラス スーパークロス 98	TAITO	RAC	2000 日元	9月2日
译名无法确定	フォーセイケン	TAITO	STG	2000 日元	9月2日
TECMO 精选 3 · 尼奥罗特 2(廉价版)	テクコレ 3 Neorude 2(廉价版)	TECNO SOFT	RPG	2500 日元	9月2日
我的花园	マイガーデン	TECNO SOFT	SLG	5800 日元	9月2日
田中寅彦的秘寅流将棋 居飞车穴熊篇	田中寅彦のウル寅流将棋 居飞车穴熊编	ARK SYSTEM WORK	TAB	3800 日元	9月9日
信长的野望 · 烈风传	信长の野望 · 烈风传	KOEI	SLG	9800 日元	9月9日
狂热节拍 · 附加四版混合 ~ 节拍继续 ~	ビートマニア APPEND 4thMIX ~ the beat goes on ~	KONAMI	SLG	2800 日元	9月9日
我的料理	俺の料理	SCEI	ACT	5800 日元	9月9日
日本方程式 99 ~ 创造赛车手 ~	フォーミュラ ニッポン 99 ~ レーシングドライバーになろう! ~	TYO	RAC	5800、2P	9月9日
我的快艇 · 加油 日本挑战赛	俺のヨット がんばれニッポンチャレンジ	TOMY	SLG	5800 日元	9月9日
星际战神	STAR IXIOM	NAMCO	STG	5800、振动手柄	9月9日
数码滑翔机 空中人	デジタルグライダー エアマン	ASK	SLG	5800 日元	9月14日
流行音乐 2	ポップンミュージック 2	KONAMI	SLG	4800 日元	9月14日
DQ 角色 · 特鲁内克的大冒险 2 不可思议的迷宫	ドラゴンクエスト キャラクターズ トルネコの大冒险 2 不思议のダンジョン	CHUN SOFT/ENIX	RPG	6800、振动手柄	9月15日
罪恶装备 复刻版	ギルティギア复刻版	ARK SYSTEM WORK	FTG	2800 日元	9月22日
生物危机 3 · 最终逃脱	BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE	CAPCOM	A · AVG	6800 日元	9月22日
成为男孩儿…第二季节	BOYS BE… 2nd Season	讲谈社	SLG	5800 日元	9月22日
放声高歌	Goo!Goo!SOUNDY	KONAMI	SLG	三种音乐控制器	9月22日
默示录	アポカリプス	SUCCESS	STG	4800、振动	9月22日
超低价 1500 系列 卡牌Ⅱ	SuperLite 1500 シリーズ カードⅡ	SUCCESS	TAB	1500 日元	9月22日
超低价 1500 系列 游戏青春	SuperLite 1500 シリーズ ゲームで青春	SUCCESS	TAB	1500 日元	9月22日
超低价 1500 系列 激突! 四驱战斗	SuperLite 1500 シリーズ 激突! 四驱バトル	SUCCESS	RAC	1500 日元	9月22日
超低价 1500 系列 马克矢崎的四柱推命	SuperLite 1500 シリーズ マーク矢崎の四柱推命	SUCCESS	ETC	1500 日元	9月22日
三昧系列 村越正海的爆钓 日本列岛 对应钓鱼杆版	三昧シリーズ 村越正海の爆钓 日本列岛 つりコン对应版	VICTOR SOFT	SLG	2500 日元	9月22日
三昧系列 湾岸考验	三昧シリーズ 湾岸トライアル	VICTOR SOFT	RAC	2500 日元	9月22日
德比赛马 99	ダービースタリオン 99	ASCII	SLG	4800、PDA	9月30日
格斗幻想Ⅴ K1 大奖赛'99	FIGHTING ILLUSION Ⅴ K–1 GRAND PRIX '99	XING ENTERTAINMENT	SPG	5800 日元	9月30日
精灵花园	PIXY GARDEN	エスコット	SLG	6300 日元	9月30日
怪兽精选 · 假面的魔道士	モンスターコレクション 假面の魔道士	角川书店/ESP	TAB	5800 日元	9月30日
天真 1500 系列 VOL.15 柏青哥	SIMPLE 1500 シリーズ VOL.15 THE パチンコ	CULTURE BRAIN	SLG	1500 日元	9月30日
天真 1500 系列 VOL.16 柏青嫂	SIMPLE 1500 シリーズ VOL.16 THE パチスロ	CULTURE BRAIN	SLG	1500 日元	9月30日
天真 1500 系列 VOL.17 摩托赛	SIMPLE 1500 シリーズ VOL.17 THE バイクレース	CULTURE BRAIN	QUZ	1500 日元	9月30日
记忆关闭	Memories Off	KID	AVG	6800 日元	9月30日
吉本小子大决战 南海的高隆高岛	ヨシモト ムチッ子大决战 南の海のゴロング岛	SME	RPG	4800 日元	9月30日
超发明少年卡尼潘 · 闪 神奇世界	超发明 BOY カニパン · HiRaMeKi Wonderland	TAITO	RPG	5800 日元	9月30日
喜歌剧座之怪人	クリックまんが オペラ座の怪人	德间书店	ETC	1800 日元	9月30日
银河英雄传说①在永远的夜中	クリックまんが 银河英雄传说① 永远の夜の中で	德间书店	ETC	1800 日元	9月30日
暴烈机器人大战①出击!惊异的机器人军团!!	クリックまんが ダイナミックロボット大战① 出击! 惊异のロボット军团!!	德间书店	ETC	2000 日元	9月30日
FIFA 99 · 欧洲联赛足球	FIFA 99 ヨーロッパリーグ サッカー	EA SQUARE	SPG	5800 日元	9月
必杀柏青哥店 马上玩一把!!真柏青哥天国	必杀パチンコステーション now これが一番!! 真ピカイチ天国	SUN SOFT	SLG	2800 日元	9月
必杀柏青哥店	必杀パチンコステーション ぷちナナシーってなに??	SUN SOFT	SLG	1500 日元	9月
GT 赛车 2	Gran Turismo 2	SCEI	RAC	5800、振动手柄	9月
译名无法确定	君の气持ち 仆のこころ	TAKARA	AVG	5800、振动手柄	9月
装甲骑兵霍姆斯 · 钢铁的军势	装甲骑兵ボトムズ 钢铁の军势	TAKARA	SLG	6800 日元	9月
湖边职业垂钓王 – 日本纵断黑鳟纪行 –	レイクマスターズ PRO – 日本纵断黑鳟纪行 –	ダズ	SPG	5800 日元	9月
拉面桥	ラーメン桥	TOMY	SLG	5800 日元	9月
火山王国的人形公主 + 1(脚的位置)	マール王国の人形姬 + 1(たすいち)	日本第一软件	RPG	3800 日元	9月
盖塔机器人大决战!	ゲッターロボ大决战!	BANDAI VISUAL	SLG	6800 日元	9月
续 御神乐少女侦探团 完结篇	续 御神乐少女探侦团 完结编	HUMAN	AVG	5800 日元	9月
垂钓开始! 巴斯	フイッシュオン! バス	PONY CANYON	SLG	5800 日元	9月
迷途的羔羊 · 鲍与玛莉的大冒险	ストレイシープ ポーとメリーの大冒险	ROBOT	AVG	5800、振动手柄	9月

出现了对该游戏的不适反应并激发了一定程度上的心理疾病。

★ EIDOS 已与国际运动媒体签订了合约，准备在未来的 6 年内把奥林匹克运动搬上电脑及游戏平台。据称配合 2000 年悉尼奥运会的 PS 及 PC 游戏已在英国分部中制作。EIDOS 表示成功发售"欧洲杯足球赛"是使他们对体育题材引起兴趣的主要原因。

★ 索尼最近与国际职业足球联合会签订了一份长达 5 年的协议，使得索尼可以在游戏及电脑平台上正式使用国际足联以及其 28 个会员的标记，同时可以使用的包括所有选手的姓名。从此后"FIFA"将不再成为 EA 足球游戏的专宠。

★ 据索尼公布的消息，今年第一季度 PS 在全世界销售收入下降了 16%，据分析玩家对 PS2 的期待是导致 PS 销售下降的主要原因。相关软件方面，索尼的利润更降低了 30%，不过其中的绝大部分损益是由于美元对日元汇率波动而造成的。

★ KONAMI 将会在 PS 上推出音乐 DJ 游戏"狂热节拍"的新续集：4TH MIX。在该游戏中将会有超过 19 首乐曲，也会有为 PS 专门谱写的新曲。同时玩家还可以在该游戏中使用前作。

★ TAITO 将在 DC 上推出"电气机车前进！2"，该游戏会于年底发售，并附带特别手柄。

★ 事先并未被业界看好的声控另类养成游戏：DC 的"禁断的宠物·人面鱼"，在发售后获得了意外的成功。软件开发商 VIVARIUM 表示该宠物在特别的节日里会有特别的表现。

★ 索尼表示在索尼新一代主机的铭牌上肯定会保留"PLAY STATION"的字样。

★ 世嘉日前确认了在与日版 HOD(死亡之屋)同时发售的光枪有严重的设计问题——副机存在无法瞄准的错误。为了消除这个缺陷，SOA 将在美国发售全新的光枪，但是该光枪将不能够与日本光枪互换使用。

★ DC 第一款 RPG 游戏"神机世界 Evolution"的续作"神机世界 Evolution 2·遥远的承诺"将于年内推出。新作除故事背景沿袭一代的世界观外，游戏系统及登场角色也与前作大致相同，并且有迷你游戏对应 DC 的可视记忆卡。

★ 据源自 INTERNET 消息称，任天堂将放弃在 N64 上推出著名动作游戏"超级马里奥 64"的续作，"超级马里奥 64 2"也许会暗渡陈仓，成为任天堂新主机"海豚"的首发软件，就象当初"超级马里奥 64"随 N64 同时发卖一样，任天堂这次说不定还会用马里奥打天下。

★ 近日，一位 NAMCO 的工作人员在进行 DC 版"Soul Calibur"的宣传活动中透露，该公司目前还有两款游戏准备移植 DC。据业内人士分析，其中一款很可能就是近期推出的"铁拳 Tag Tournament"。

★ EA 的知名体育游戏"NBA live 2000"将于 99 年的第三季度在 N64 上登场。据称，游戏中将追加 1 对 1 的街头"乱斗"模式，因此新作颇受瞩目。

★ 近日，VICTOR 公布了一款座舱游戏"SUBMARINE HUNTER SYA – CHI"，游戏中采用了全 3D 的画面，玩家能够操纵潜水艇在碧蓝的海底随意行动，并且可以对潜艇进行改造，故事背景类似"青之 6 号"。

★ ENIX 准备在 PS 上推出的 DQ7 已被正式命名为"勇者斗恶龙 7·伊甸战士"，据称，战斗中的怪兽将全部由多边形描绘，因而颇具震撼力，此外新作采用了类似"DQ5"的怪兽伙伴系统，也就是可以通过战斗中的交谈令敌人成为并肩作战的伙伴。另有源于日本 Bloomberg 新闻机构的消息称，ENIX 正在着手 4 款 PS2 软件的开发。

★ 有未经证实的消息称，任天堂正在进行"塞尔达"系列最的新作"塞尔达传说·不可思议树之实"的开发工作，新作对应彩色 GB，预定年末推出。

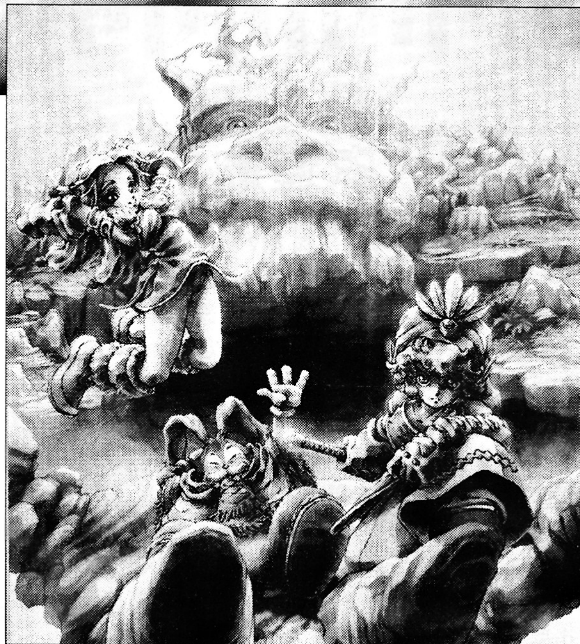
★ 据 SNK 的松本裕司部长透露，SNK 的格斗新贵"武力"将移植 DC。

★ 根据 INTERNET 上的消息称，SQUARE 正在为 PS2 开发"神佑擂台"的续作，此外，另外两款对应索尼新主机的游戏也在制作中。

以上一句话新闻为王骏生与 PERFECT 友情提供，特此致谢！

	中文名称	外文名称	机种	厂商	类型	其它	预售日
其它	舞道浪子·任性的桃天使！完全版	DANCING BLADE·かってに桃天使！完全版	DC	KONAMI	AVG	5800 日元	9月2日
	星域斗士 2	スターグラディエイター2	DC	CAPCOM	3D – FTG	振动、通信	9月9日
	流行音乐 2	ポップンミュージック 2	DC	KONAMI	SLG	音乐控制器、振动、VM	9月14日
	妙探神谍	ESPION – AGE – NTS	DC	NEC HOME ELECTRONICS	SLG	5800 日元	9月23日
	幻月夜	まぼろし月夜	DC	SIMS	AVG	VM、振动	9月23日
	集合！骨碌骨碌温泉	あつまれ！ぐるぐる温泉	DC	SEGA	ETC	键盘、振动、通信	9月23日
	舞道浪子·任性的桃天使 2～伊甸之泪 完全版	DANCING BLADE·かってに桃天使 2～Tears of eden 完全版	DC	KONAMI	AVG	5800 日元	9月30日
	J 联盟·职业球会的创造！	Jリーグプロサッカークラブをつくろう！	DC	SEGA	SLG	6800、键盘	9月30日
	新日本职业摔角·斗魂烈传 4	新日本プロレスリング·斗魂烈传 4	DC	TOMY	3D – FTG	振动、通信、4人	9月上旬
	偶像雀士的创造(通常版)	アイドル雀士を作っちゃおう(通常版)	DC	JALECO	TAB	5800 日元	9月下旬
	偶像雀士的创造(初回限定版)	アイドル雀士を作っちゃおう(初回限定版)	DC	JALECO	TAB	附带剧情 CD	9月下旬
	职业指南麻将"兵"DX	プロ指南麻雀"兵"DX	DC	CULTURE BRAIN	TAB	5800 日元	9月
	苍钢的骑兵·宇宙鹫狮	苍钢の骑兵 スペースグリフォン	DC	PANTHER SOFTWARE	STG	5800、舱内	9月
	极速恶魔(暂定名)	SPEED DEVIL(假题)	DC	UBI SOFT	RAC	方向盘、振动	9月
	译名无法确定	ブラックマトリクス アドヴァンスト	DC	NEC INTERCHANNEL	SLG		9月
	胜利归来	WIN BACK	N64	KOEI	不明	卡带、7800	9月23日
	开关赛车	On & Off Racing	N64	IMAGINEER	不明	卡带、6800	9月24日
	职业麻将"兵"64	プロ麻雀"兵"64	N64	CULTURE BRAIN	TAB	卡带	9月上旬
	64 花牌～天使的约束～	64 花札～天使の约束～	N64	ALTRON	TAB	卡带	9月
	爆裂无敌班盖奥	爆裂无敌バンガイオー	N64	TREASURE	不明	卡带、5800	9月
	换装物语	きせかえ物语	GB	PACK IN VEDIO	不明	卡带、3800	9月3日
	译名无法确定	ぐるぐるガラクターズ	GB	ATLUS	不明	卡带、4300	9月10日
	勇者斗恶龙 Ⅰ、Ⅱ GB	ゲームボーイドラゴンクエスト Ⅰ、Ⅱ	GB	ENIX	不明	卡带、4900	9月23日
	可爱宠物商店物语	かわいいペットショップ物语	GB	TAITO	不明	卡带、3980	9月23日
	口袋妖怪·金	ポケットモンスター 金	GB	NINTENDO	RPG	卡带、3800	9月上旬
	口袋妖怪·银	ポケットモンスター 银	GB	NINTENDO	RPG	卡带、3800	9月上旬
	语乐王 探戈！	语乐王 TANGO！	GB	J WING	不明	卡带、3980	9月
	田鼠俱乐部	ハムスター倶乐部	GB	JORDAN	不明	卡带、3980	9月
	千禧年奥赛罗	オセロミレニアム	GB	佃原创	TAB	卡带	9月
	前排	FRONT ROW	GB	KID	不明	卡带、3980	9月
	99 格斗之王	THE KING OF FIGHTERS '99	NG	SNK	FTG	卡带、38000	9月9日
	柏青嫂 阿尔塞王国 袖珍版 花火	パチスロアルゼ王国ポケット HANABI	NGP	SNK	TAB	卡带、3800	9月30日
	野兽杀手 袖珍版(暂定名)	ビーストバスターズポケット(假题)	NGP	SNK	不明	卡带	9月
	预想进化论	予想进化论	WS	MEDIA ENTERTAINMENT	不明	卡带、4800	9月16日
	洛克人与强音战士	ロックマン＆フォルテ	WS	BANDAI	不明	卡带、3800	9月30日
	格斗料理传说 小餐馆食谱～神奇战斗篇～	格斗料理传说ビストロレシピ～ワンダーバトル编～	WS	BANPRESTO	不明	卡带、3980	9月30日
	神奇竞技场'99	ワンダースタジアム'99	WS	BANDAI	不明	卡带、3600	9月30日

注：以上软件发售预告表内的游戏均为日版发售时间，表格的最终统计时间为 7 月 8 日。表中游戏的发售日有变动的可能性。



圣剑传说·玛娜传奇

~全部68个事件大解惑~

这部“圣剑”的新作似乎有一些“沙加·开拓者2”的影子，两部作品都是用若干个相对独立的事件构成完整的情节体系。所不同的是，“开拓者2”的故事构架更加严密、时间轨迹更加鲜明、角色的对白也更加考究，而“圣剑”则明显趋于童话风格，情节交待直白，事件的独立性也更强。虽然都是系统性十足的游戏，但是对于我国玩家而言，还是这款“圣剑”更合适。下文将率先为玩家介绍游戏中每个事件的诱发条件及完成方法，至于必杀技的修得和其它秘技将后续到下期与读者见面，请届时收看。

PS	厂商:SQUARE	类型:A·RPG
	发售日:99.7.15	其它:对应振动手柄、PDA

本作的剧情并不是连续发展的，而是分裂为68个相对独立的事件(最后的事件“マナ”无法被小仙人掌记录下来)，每个事件都是在满足一定条件后才能触发。由于本作的自由度相当之高，事件触发及完成的顺序因人而异，所以有几点必须提醒读者：

1. 本文列出的事件并非按小仙人掌的日记顺序，而是笔者的游戏顺序。
2. 因为游戏的交谈中不显示角色名称，所以请读者参照游戏中的角色图鉴阅读下文。
3. 除文中指明要带NPC角色完成事件外，其它事件均可随意携带NPC角色。但要注意的是，不同的NPC存在队中可能改变交谈的选项，请玩友届时灵活掌握。
4. 事件触发后就要尽量完成，如果不按线索进行，到处乱转就有可能导致事件失败。
5. 请特别注意文中所写的有关地点属性、进入日期等条件，最好先通读全文，记住属性条件，在地图创造过程中也好心理有数。
6. 每完成一个事件后就请到自家卧室与小仙人掌谈话，让它写入日记，因为它只会把最后完成的事件记入日记。

最后想说的是，即使你的事件发展顺序与本文不同也不必担心，所谓条条大道通罗马，很可能最后会殊途同归，而这也是本作的一大乐趣。

文/MANA　　责编/PERFECT

まいごのプリンセス

触发条件：在“**ドミナの町**”的酒场与琉璃会见：M、Z、Z、Z的顺序选择交谈中的选项，在琉璃成为伙伴的同时得到AF**ヒスイの卵**。使用**ヒスイの卵**后出现“**メキブの**”洞窟，进入其中事件发生。

完成方法：在洞窟最深层击倒BOSS，救出珍珠姬后事件完成。

ニキータ・商い道中

触发条件：在“**ドミナの町**”的“**ドミナバザール**”与商人**ニキータ**谈话(交谈选项为2、1)，在商人**ニキータ**加入后，事件发生。

完成方法：在**ニキータ**加入的情况下前往商店街的“**マークの家**”，同**ティーボ**谈话得到AF，车轮。在地图画面中使用车轮，出现“**リュオン街道**”，在其中击败BOSS后，事件完成。

ガイアの知恵

触发条件：在没有NPC角色的情况下前往“**ドミナの町**”的“**マナの祝福亭**”的1F客室，与猫女**ダナ**工会后按照1.2.1的顺序选择交谈中的选择，事件发生。

完成方法：与**ダナ**一同前往“**リュオン街道**”，与岩石**ガイア**(七贤人之一)谈话后事件完成。

小さな魔法使い

触发条件：完成“**まいごのプリンセス**”与“**ニキータ商ム道中**”的任意一项事件后回家记日记，在离开自己的房间时与邮使**ペリカン**相遇，事件发生。

完成方法：前往“**ドミナの町**”最西侧的空场，击败BOSS事件完成。

果树园

触发条件：在“**ガイアの**知惠”完成后，前往主人公家左下方的空场，打倒敌人后找到老树**トレント**，事件发生。

完成方法：在将种子交给老树**トレント**的数月后，重返果树园，采摘成熟的果实，将其放入旁边的木箱后事件完成。

ペット牧场

触发条件：初期任意事件完成后前往“**ドミナの町**”的最西侧空场。

完成方法：与洋葱剑士谈话学习宠物捕捉的要领，在成功捕获宠物后事件完成。

ディドルの手纸

触发条件：事件“小さな魔法使い”与“**ニキータの商い道中**”完成后，前往“**ドミナの町**”的喷泉旁对话→**いなか道**→喷泉旁→商店街的草人→宿屋→**いなか道**，事件发生。

完成方法：离开“**いなか道**”后再返回“**いなら道**”，与邮便**ペリカン**交谈。而后前往“**リュオ街道**”，与入口处的传送生物谈话，被传送至新区域后发现信件的同时猴子**カペラ**出现(交谈选项选择1)，交谈后跟随猴子到达下方洞窟入口，找到乐手**ディドル**(交谈选项选择2)。最后，进入洞中击倒BOSS。

贤人を探せ!

触发条件：“小さな魔法使い”事件完成后，回到自己的家与男性小魔法使**パド**谈话即可(交谈选项选择1)。

完成方法：六位贤人的位置分别是：

①“**リュオン**街道”的巨大岩石**ガイア**

②“**キルマ**湖”的老乌龟**トート**

③“**ジャングル**”的**ロシオッティ**

④在第一次前往“**ウルカン**矿山”进行事件“煅冶屋**ただいま**闭店中”时，“**ワッツの店**”中的**ボキール**。

⑤“奈落”的**オールボン**

⑥游戏中后段，“断崖の町**ガト**”寺院旁山道上的**セルヴァ**。

只要令小魔法使パド成为 NPC 角色，而后与上面介绍的贤者分别会面，在全部找到 6 位贤者后，返回自己的家事件完成。

もぅ 1 人の自分

触发条件：在"ドミナの町"的暗属性表现为 LV3 时进入其中，发现"恶的主人公"。

完成方法："商店街"发现"恶的主人公"正在欺负草人→"ドミナバザール"地区发现"恶的主人公"正在欺负草人→商店街"マークの的部屋"→"商店街"发现"恶的主人公"正在欺负草人→西北侧击败"恶的主人公"事件结束。

精灵の光

触发条件：前往"月夜の町ロア"，在"残月の路地"区域与看星星的半人马ギルバート和"ランプ屋"内的老板リュミヌー谈话，引发事件。

完成方法：离开"ランプ屋"，与外面的谈话ギルバート(交谈选项选择 1)，而后在"恶魔のぼたくり亭"上层与特殊人物マスター谈话，学习这里的语言，下面分别同"恶魔のぼたくり亭"上层、"恶魔のぼたくり亭"下层、"残月の路地"入口处的本地人谈话，交谈中的选择依次是 22113、122113、2213。当把灯全部卖光后返回"残月の路地"，反复与半人马ギルバート和"ランプ屋"的リュミヌー谈话即可。

石の鱼

触发条件：在"キルマ湖"会发现一群好像企鹅一样的奇怪生物，与它们交谈，继续深入，途中会遇到一只老乌龟トート(贤者之一)，帮它翻过身来，与他谈话，他会令主角拥有在森林中发现精良的能力。继续深入，直至悬崖边，跳崖后，谈话完毕与 BOSS 遭遇，胜利后事件完成。

岩壁に刻む炎の道

触发条件：前往"断崖の町ガト"，进入"门前町"区域发现草人后事件产生。

完成方法：事件发生后在"愈しの寺院"与"テスラ"区域反复来往，与其中的角色谈话，待"テスラ"地区发生炎的技师被刺事件后返回寺院，与侦探ボイド谈话。在侦探ボイド离开后，主人公也要离开，而后再回到寺院与其交谈。此时西部原本不能进入的"断崖の修炼の道"区域已经可以通行了，进入其中，依据地面上的绿叶为线索，穿过错综复杂的山洞，到达尽头。原来杀人者就是宝石大盗サンドラ，待宝石盗贼逃走后事件完成。

续・ニキータ商い道中

触发条件：在"崖壁に刻む炎の道"事件完成后，返回到"断崖の町ガト"，在武器屋中与商人ニキータ谈话(交谈选项选择 1)。

完成方法：进入左侧的瀑布地区，这时商人ニキータ会四处采集草药，而主人公则要调查四周的草丛，直到出现精灵，与其交谈后事件完成。

兽王

触发条件：前往"ジャンクル"，在发现三个人的谈话后事件发生。

完成方法：分别追踪ヘイソン和ハツソン，在分别答应帮助他们后(交谈选项选择 1)，向右方行进，与 BOSS 遭遇。

沙浜のメモリー

触发条件：前往"マドラ海岸"，看见有两只企鹅正在谈情说爱，事件发生。

完成方法：在他们离开后，主人公向右侧行进，击败 BOSS，与企鹅谈话，事件结束。

危险なアフタヌーンティー

触发条件：进入"ミンタス遗迹"即可。

完成方法：在其中要注意改变花人的位置才能开启相应的门，最终在地下遗迹发现ティーポ，击败 BOSS，固定情节后事件完成。

煅冶屋ただいま闭店中

触发条件：前往"ウルカン矿山"，在"ワッツの店"与里面的老人ボキール(贤人之一)谈话即可。

完成方法：在矿山深处找到ワッツ，同他反复交谈后与 BOSS 遭遇，取胜后发生固定情节，事件结束。

ワッツのハンマー

触发条件：完成"煅冶屋ただいま闭店中"事件后，进入"ウルカン矿山"的"ワッツの店"，与ワッツ谈话后事件发生。

完成方法：事件产生后，回到矿山入口处，调查那里的路标就会这到达"挖掘团のアジト"，在其中找到锤子(ハンマー)后返回"ワッツの店"完成事件。

武器防具作成

触发条件：完成"ワッツのハンマー"后，回到自己家中的"作成小屋"，与ワッツ相遇后事件发生。

完成方法：与ワッツ充分交谈，掌握有关装备打造的注意事项后，事件结束。

星に愿いを

触发条件：进入"デュマ沙漠"，与人群中间的カシンジセ谈话(交谈选项选择 2)，引发事件。

完成方法：向沙漠深处行进，遇到挡路的学生后选择第二项"强行突破"即可。在找到カシンジセ后，交谈中选择第 2 项，击败 BOSS，固定情节后事件结束。

うごめく森

触发条件："兽王"事件完成后，再次前往"ジャンクル"。在"森雨の园"打倒敌人后出现一只企鹅，而后赶到"森海の遗迹"，在有贤者的区域同右侧的企鹅谈话(交谈中选项全部选 1)即可。

完成方法：在"森海の遗迹"向左下方行进，进入以前无法通过的地方发生固定情节。待剑士エスカデ离开后继续左行，击败 BOSS。

乐器作成

触发条件：完成"ワッツのハンマー"和"星に愿いを"事件后，前往自己家的"作成小屋"(交谈选项选择 1)。

完成方法：熟悉乐器的作用及制作方法后事件完成。

波间に眠る追意

触发条件：前往"港町ポルボタ"，在"ホテル内ロー"与右侧的角色谈话(交谈选项选 1)即可。

完成方法："ドミナの町"的酒场找到琉璃，令其加入→"港町ポルボタ"的"入り江"区域与卫兵トーム交谈→返回"ホテル内ロー"途中遇到ザル鱼君→"ホテル内ラウンジ"与ザル鱼君谈话→由"ホテル内ロー"的右下方出口到达"ホテルタハーバ游戏"与侦探ボイド充分交谈，直至其离开→在"水上レストラン"再次看到卫兵トーム→"シーサイドホテル"遇到ボイド和卫兵トーム→"ホテル内ラウンジ"与卫兵トーム谈话，固定情节后事件结束。

注：不令琉璃成为 NPC 角色也可以完成此事件，但是事件途中有琉璃的专项对白，所以笔者还是建议让琉璃加入队中。另外完成事件后，返回"港町ポルボタ"的"入り江"地区还可以看到卫兵トーム的特有对白。

灭いを呼ぶ人形

触发条件：前往"ゴミ山"，遇到マグノリア后事件发生。

完成方法：这个迷宫必须遵照入口处吓人箱的提示才能找到 BOSS，否则即便地点正确也无法推进情节。BOSS 战结束的固定情节后事件完成。

お父さんのほうさ

触发条件：事件"灭いを呼ぶ人形"完成后，回到自己家与小魔法使谈话。

完成方法：上楼与负责记日记的仙人掌谈话，而后与男小魔法使一同前往"ゴミ山"。同样是依据吓人箱提供的路线(途中与玩具交谈能够得知有关仙人掌的事情)，在上一事件发生 BOSS 战的地方再次与 BOSS 对决！固定情节后事件完成。

ボンボヤジの研究室

触发条件：事件"灾いを呼ぶ人形"完成后，到达"ゴミ山"的"ボンボヤジの研究室"与ボンボヤジ谈话。

完成方法：首先在"ドミナの町"北部的"ドミナバザール"地区找到占卜师メイメイ，通过占卜得知机器人所处的地区是"キルマ湖"。那么前往"キルマ湖"，击败机器人即可完成事件。

ゴーレム作成

触发条件："ボンボヤジの研究室"事件完成后，返回自己家的"作成小屋"，遇到ボンボヤジ后事件发生。

完成方法：学习机器人的制造方法后事件结束。

ホワイトバール

触发条件：前往"レイリスの塔"，在入口处遇到真珠姬，事件发生。

完成方法：主人公保护真珠姬一同进入塔中（注意交谈选项，要令真珠姬成为NPC）。在塔顶击倒BOSS后琉璃出现，谈话后返回一层，正当众人准备离开塔时，宝石大盗サンドラ再次出现，并释放出怪兽。在击败怪兽后事件完成。

ギルバート・爱の出席薄

触发条件：在"魔法都市ジオ"中将再次见到半人马ギルバート，这次他会让主人公帮助老师カシンジヤ招募学生。

完成方法：同半人马ギルバート谈话，接受招募学生的委托（交谈选项选1）。而后与城镇里的每一个学生谈话，反复选择交谈中的选项，直至他们愿意去上课为止。要注意的是，某一名学生是要在其他学生都同意上课后才能够说服的。在说服魔法都市中的所有学员后事件结束。

サボテン

触发条件：完成事件"ギルバート・爱の出席薄"和"ぉ父さんのほうさ"后回到自己的家，发现男魔法使バド生病了→"ドミナの町"北部的"ドミナバザール"地区进行占卜→回到自己家事件发生。

完成方法：在自己家调查原来仙人掌所在的地方→与"リュオン街道"的ガイア谈话（本事件必须以女魔法使コロナ为NPC角色）→与"ジャンクル"的"森海の遗迹"中的企鹅交谈→"魔法都市ジオ"中与学员们交谈→"海盗船パルド"下甲板与企鹅交谈→在"ドミナの町"西部的"いなか道"与邮便ペリオン谈话→返回自己的家，调查门口的邮箱。

ギルバート・爱の航海

触发条件："たゆたら歌声"完成后，而且与ギルパート有关的事件还没发生过。

完成方法：到"マドラ海岸"西端使エレ加入，然后进入"港町ポルポタ"的"水上レストラン"与ギルバート谈话，エレ离去。重返"マドラ海岸"找エレ，发生固定情节，并来到"海贼船パルド"。与甲板上的船员交谈后找船长谈话，再打倒甲板上的BOSS就结束。

红き堕帝

触发条件：在没有NPC角色的时候前往"奈落"，遇到兽人战士ラルク与之交谈后事件发生。

完成方法：2层"オールボン管理室"与贤者之一的オールボン谈话，而后同旁边的漂浮在空中的生物谈话（交谈选项选2），接受炎的洗礼。最后，在3层的某处兽人ラルク会主动与主人公说话，此时选择第2项后同BOSS交手。击败BOSS，固定情节后事件完成。

二つの炎

触发条件：在"ラごめく森"和"岩壁に刻む炎の道"两事件发生之后，前往"断崖の町ガト"，到右边山顶上的"愈しの寺院"，在其内部的"廊下"与ダナエ交谈，随后进入"梦见の间"，触发事件。

完成方法：首先在"梦见の间"内部发生一段剧情，出屋后发现有修女被击倒。再次进入"梦见の间"，谈话后跟随ダナエ来到"断崖の町ガト"入口左侧的"断崖の修炼の道"，进行交谈之后进入洞穴迷宫。最终到达"瞑想の间"，战败BOSS即完成事件。

こおれる过去

触发条件：创造出"フィーグ雪原"之后进入，见到魔法学校的老师メフィヤーンス同时触发。

完成方法：先与老师メフィヤーンス交谈，然后向深处走，找到老师和学生的营地，并与老师交谈。离开营地，在某个路口见到老师正与雪女グラシエール谈话，不久雪女让开了路口，进入打倒BOSS就完成了事件。

群青の守护神

触发条件：完成"红き堕帝"事件之后，到"奈落"的入口处与兽人ラルク交谈，选择第二项使其成为仲间。而后前往到"ノルン山脉"触发。

完成方法：前进不久来到了"风の集落"与挡在山口前的风读み士们交谈，令其逃走。进山之后，先要找到并打败三个风读み士，打开封印，否则登山的路口有另一名风读み士挡着，而且会把闯入者传送回"风の集落"。到了山顶打败BOSS即可结束。

幸せの四つ叶

触发条件：事件"ギルバート・爱の出席薄"完成后，NPC角色为琉璃时前往"魔法都市ジオ"→在不是"ノーム曜日"和"ウンディーネ曜日"的日子到教室与绿衣少女エメロード谈话→在"ノーム曜日"和"ウンディ－ネ曜日"的日子到图书室与エメロード谈话，事件发生。

完成方法：→在不是"ノームの曜日"和"ウンディーネ曜日"的日子到教室与エメロード谈话→在"ノーム曜日"和"ウンディーネ曜日"的日子到图书室与エメロード谈话（交谈中第一次出现选项时选择选项2）→宝石店→宫殿→美术品仓库内调查特殊的雕像→"契茶店"住宿直至"ドリアードの曜日"（隔着柜台与カウンター谈话，出现的选项全部选择第2项）→在"ドリアード曜日"前往校长室→"契茶店"内绕过柜台与カウンター谈话，而后住宿→"契茶店"→宝石店琉璃加入→"魔法学院入口"见到侦探ボイド→美术品仓库调查特殊的雕像。战胜BOSS，固定情节后事件完成。

コスモ

触发条件：事件"幸せの四つ叶"完成后琉璃会留在主人公的家里，在院子中与他谈话，按照2、1的顺序选择交谈中的选项。

完成方法：进入"メキブの洞窟"，在入口处与鸭子交谈，得知真珠姬往右上方去了。途中还可遇到草人。继续右行，找到被宝石大盗劫持的真珠姬。固定情节后同BOSS遭遇，取胜后带着受伤的琉璃一同回到自己的家，事件结束。

月读の塔の诱惑者

触发条件：事件"コスモ"完成后，与自己家2层的琉璃谈话，下楼后再返回2楼与琉璃谈话，直到琉璃因为担心真珠姬不辞而别。而后，赶往"レイリスの塔"，在入口处找到琉璃，答应与琉璃一同进入塔中后事件发生（令琉璃成为NPC）。

完成方法：在11层塔顶的部屋内找到真珠姬，谈话后（交谈选项选2）离开部屋，画面转向1层，展开BOSS战。

ディドルいやになる

触发条件：事件"精灵の光"与"红き堕帝"完成后，前往"月夜の町ロア"的"恶魔のぼったくり亭"，在乐手ディドル离开后事件发生。

完成方法："恶魔のぼったくり亭"内与猴子カペラ谈话→离开月夜の町ロア"→回到主人公的家（无任何事件发生）→离开主人公的家进入地图画面时发现"月夜の町ロア"周围有幽灵出没→"月夜の町ロ

ア”的“恶魔**のぼったくり**亭”内与猴子**カペラ**谈话→离开“恶魔**のぼったくり**亭”后发现乐手**ディドル**被幽灵劫持→奈落→到达奈落内部后与旁边的角色谈话（交谈选项为 2、1）可以记录，但是千万不要在交谈中第一次出现选择的时候选第一项，否则任务失败！→向左侧前进，途中不要与幽灵接触，找到乐手**ディドル**以及猴子**カペラ**后发生固定情节→与 BOSS 遭遇。

たゆたう歌声

触发条件：完成“精灵**の**光”和“波间**に**眠**る**迫意”后，前往“月夜**の**町**ロア**”的“半月**の**路地”事件发生。

完成方法：“月夜の町**ロア**”的“**ランプ**屋”与其中的士兵谈话→“港町**ポルポタ**”的“**ホテルタハーバ**游戏”区域与“**ランプ**屋”的**リュミヌ**见面→“入リ江”→“**マドラ**海岸”西行到达“鸟**カゴ**灯台”。在固定情节后，主人公要在隐藏在右侧，待门口的美人鱼消失后迅速突入其中，与 BOSS 遭遇。

课外活动

触发条件：创造出“骨**の**城”，进入其中触发。

完成方法：与中央草屋门口处的学生交谈，得知要找三样东西合成魔法。然后到右边的“**ガイコツ**门”，与这里的任何人谈话，他都会把自己采到的魔法物质给你，当你拿到三种时，就自动交给那个门口处的学生去合成，如果只是卷起一圈土，就是物质不对，重新再找三种。而这三种物质分别是“**まだら**银色**キノコ**”、“星**のオタワリ**”、“妖精**のりんぷん**”。一旦合成成功，事件就完成了。

流れ行くものたち

触发条件：完成“二**つの**炎”和“石**の**鱼”两事件后，前往“断崖**の**町**ガト**”的“愈**し**の寺院”内的“梦见**の**间”，与**マチルダ**交谈，选第一项触发。

完成方法：去“**ドミナの**町”找**メイメイ**占卜，然后到“**キルマ**湖”，与那只老龟**トート**交谈。在返回途中会遇到猫女**ダナエ**，经过两段固定情节之后，就遇到了 BOSS，打倒它再到“梦见**の**间”谈话就完成了事件。

紫绀の怨灵

触发条件：完成“群青**の**守护神”和“课外活动”后，到“奈落”邀请**ラルク**为仲间，进入“骨**の**城”触发。

完成方法：一进入右边的采集场就出现敌人，谈话选第二项即开战，然后调查头骨的嘴部，当它张开的时候就可以进去了。但刚进去就中了陷阱，宠物和**ラルク**都被关起来了。在寻找他们的过程中要注意调查头骨，以便开启某些门。救出宠物之后就回大厅，分别踩住两块石板打开升降机。接着到 3F 打败兽人**シエラ**取得钥匙，再到 2F 的牢房救出**ラルク**。最后打败 3F 的 BOSS 即可。

豆一族を探せ！

触发条件：创造出“白**の**森”之后，在进入的同时发生。

完成方法：先在森林中分别找到**ヘイソン**和**ハッソン**并交谈，使得被围追的豆一族人逃走。接着又在林中找到两个木桶，打开它们放走豆一族人。然后从记忆点旁的小路进入豆一族的村子，与每个人交谈之后集中与左侧顶着鹰的族人交谈，直到**ヌヴェル**走来翻译并遇到 BOSS。最后回到森林入口。

ボキール・梦への诱い

触发条件：完成“流れ行**く**ものたち”和“锻冶屋**たたいま**闭店中”两事件之后，进入“**ウルカン**矿山”见到**ボキール**时发生。

完成方法：与**ボキール**交谈后再到深处与**エスカデ**交谈即可。

续々・ニキータ商い道中

触发条件：完成“续·**ニキータ**い道中”和“危险な**アフタヌーンテイー**”后，进入“月夜**の**町**ロア**”的“宝石店”，与**ニキータ**交谈，同意他的提议就会发生。

完成方法：以**ニキータ**为仲间来到“**ミンダス**遗迹”在深处找到一个不走动的花人，一谈话立刻落下另两个花人，与那两个花人交谈可以让其变换位置，同时也影响到遗迹中某个路口上铁门的开与闭，这种花人就称作钥匙花人。利用钥匙花人们的能力打通一条路，来到一个男性花人处，交谈之后**ニキータ**开始抓它，却被它利用念动力逃脱。在这之后只要找到一条路到达遗迹入口即可完成事件。

白妙の龙姬

触发条件：到“奈落”与兽人**ラルク**交谈，使其成为仲间，与**ラルク**一同进入“白**の**森”触发。

完成方法：在林中要根据**ラルク**的提示选择道路，如果走的是正确的分支，则**ラルク**会说：

“**そうだな。**
こっちから、アイツの香りが
してるみたいだ……”

这样很快到达“巨木**の**台座”，谈话中选第一项迎来 BOSS 战，胜利后事件结束。

续々々・ニキータ商い道中

触发条件：“**ギルバート**·爱**の**出席薄”、“续々·**ニキータ**商い道中”以及“**ワッツのハンマー**”完成后，前往“魔法都市**ジオ**”找到商人**ニキータ**，同意他的要求，令其加入队中事件发生。

完成方法：到达“**ウルカン**矿山”，反复进出“**ワッツ**の店”即可完成事件。

真红なる龙帝

触发条件：完成“白妙**の**龙姬”之后，进入“奈落”，调查石碑，**シエラ**出现后选第二项使其成为仲间，再调查石碑进入迷宫就会发生。

完成方法：尽量向深处走，直到发现一个会隐形的幽灵，与其交谈就会被传送到“奈落”的底部，与巨大化的**ラルク**战斗。随后，“奈落”隆起成为“焰城”。在入口的吊桥前与**シエラ**交谈让其加入。城中有许多地板是陷阱，但有些地方必须从陷井落下才能到达。通过反复爬楼梯，跳陷阱，先后打倒三个 BOSS，这样才能进入顶层房间，与第 4 个 BOSS 战斗。取胜之后，“奈落”恢复原样，事件也随之结束。

宝の地图

触发条件：登上“海贼船**バルド**”找到“操舵室”。与舵手交谈，控制船按照南、南、南、东的顺序开船（中途如果遇敌，则解决后继续输入下一个方向；如果被问及是否停船，则选第二项继续开）。这时会被请到船长面前谈话，选同意即可触发。

完成方法：进洞后一入就看到另一批



探宝者——**コンゴ**和他的手下。当你发现宝图时,**コンゴ**的手下立刻围过来,将图撕成8块抢走。此后要在洞中找到它们并夺回宝图,但在抓它们时必须动作快,一但**コンゴ**赶来就会事件失败。集齐8块地图会受到海盗船长的称赞,成功完成事件。

梦の槛の中へ

触发条件:游戏进行到后半程,某一次回到"**マイホーム**"时,发现门口有4个草人,卧室里的小仙人掌也走出屋来与他们交谈。这时进屋再出来就会触发事件。

完成方法:到"作成小屋"与**ベル**交谈,离开时又遇上了**ポキール**,在谈话中选择"闻く"的选项,与**ポキール**进入"作成小屋",与**ヌヌザック**交谈后便进入梦境迷宫,只要找到最深处的草人进行谈话即完成事件。

静かなる海域

触发条件:登上"海贼船**パルド**",到"操舵室"与驾驶员交谈,按照南、东、东的方向开船,自动发生。

完成方法:到"船尾甲板"与钓鱼者交谈,离开再返回,发现他已钓上来个瓶子,不料瓶中竟封的是幽灵。与船长交谈后下到"下甲板",调查那个会动的大木桶,选第三项,然后反复调查,直到木桶离开。这样再前往"船尾甲板"完成BOSS战即可。

アレクサンドル

触发条件:"月读の塔の诱惑者"事件完成后,到"**ドミナの町**"的酒场与琉璃交谈,选第二项使真珠姬成为仲间,与此同时事件发生。

完成方法:进入"魔法都市**ジオ**"的"宫殿"中的"美术品仓库",调查**ディアナ**的雕像。然后回到大厅,与**クリステイ**交谈。接着分别在乐器屋的桌子上、魔法都市城门口的台阶上,魔法学院校长室的桌子上找到三件物品,而后返回"宫殿"与**クリステイ**谈话。最终,调查已搬到"斗技场"的**ディアナ**像就完成事件。

ギルバート・爱の履历书

触发条件:完成"**ギルバート・**爱**の**出席簿"之后,进入"魔法都市**ジオ**"的"宫殿"内的"美术品仓库",调查下方石像即可发生。

完成方法:首先要到"**ウルカン**矿山",调查入口处的路标,被带到"穴掘り团の**アジト**"。阅读角落里的"诗集",**コンゴ**就会冲过来夺回。与他交谈就会发生落尘,自动离开矿山。

接着二次进入"穴掘り团の**アジド**"读诗集,**コンゴ**仍然来抱。和他谈过之后去"地下一层"的"玄室",调查**ギルバート**的石像。然后到"月夜の町**ロア**"的"**ランプ**"屋,同店主**リユミヌ**一交谈,她就会离开。接下来再到"**マドラ**海岸",在最左边的"鸟**カゴ**灯台"里发展剧情,得到一个很长的咒语。

最后又回到"**ウルカン**矿山"的"地下一层"的"玄室",在念颂咒语的过程中顺序选①②②①①的选项(即"创世**の**记忆**は**"、"织**り**成**すときは**螺旋"、"失**われレ**辉石"、"**カの**塔"、"唯一**なる**真相"),从而使石像复活。

ニキータ・最后の商い

触发条件:先完成"续々々・**ニキータ**商い道中",来到"魔法都市**ジオ**"的"宫殿"看到**クリステイ**正与人争论,从而触发事件。

完成方法:在"港町**ボルボタ**"的,"入り江"沙滩上使**ニキータ**成为仲间。与他一道去"魔法都市**ジオ**"的"宫殿"与**クリ**"**ス**テイ"谈话。然后进入"断崖**の**町**ガト**",向左走一直到达山顶处的鸟巢,会发生固定情节。接着回"魔法都市**ジオ**"的"宫殿"谈话之后二番登上"断崖**の**町**ガト**"的鸟巢,**ニキータ**不幸坠崖。最后到"港町**ボルボタ**"的"入り江"和**ニキータ**交谈,完成固定情节即可。

フローライト

触发条件:完成"**アレクサンドル**"之后,进入"魔法都市**ジオ**"的"宝石店"即可引发事件。

完成方法:先要与大盒子里的萤姬交谈,一直选第一项就会走入梦境。与**ニキータ**交谈,花上200元就能传送到下一个场所(自己走也行)。不断地传送,发展完两段有关琉璃的情节,每次都要与琉璃交谈直到他走开。第二段情节之后,左上角的流沙会消失,从那里走不久即遇BOSS,取胜就能完成事件。

シュタンベルガー

触发条件:在"断崖**の**町**ガト**"的洞穴迷宫里穿梭,找到一个存放着许多酒桶的山洞,与其中的修道女谈话就会发生。

完成方法:走出山洞遇见喝醉了的**ニキータ**,谈话之后打败他。前往"魔法都市**ジオ**"的"**フルーツパーラー**"找上方货摊的主人交谈,再到"月夜**の**町**ロア**"的"恶魔**のぼったくり**亭",与二层的卖酒者交谈取得物品。最后进入"**デユマ**沙漠",走到某处就发生固定情节,完成事件。

彷徨の回廊

触发条件:"**ポキール**梦**への**诱い"和"危险**なアフタヌーソティー**"必须已经完成,而后进入"断崖**の**町**ガト**"的"愈**しの**寺院"的"梦见**の**间"即可发生。

完成方法:固定情节结束之后,发现已经传送到了"**ミンダス**遗迹",最后的目标是遗迹中的"风**の**塔",而且还要利用钥匙花人。上到地表就向左走,不久见到**ニキータ**,花500元可以让他带主角到"风**の**塔"。战斗后再发展完情节即告结束。

テイアストーン

触发条件:完成"**フローライト**"之后,在"**ドミナの**町"找教堂门口的侦探交谈,选项都选第二项,就会一起来到"魔法都市**ジオ**"的"宝石店"前。谈话中选第一项,进入店内,在离开时见到琉璃和真珠姬,调查右下方的宝石箱就会发生情节。

完成方法:固定情节之后会得到AF"玉石**の**王杓",选定真珠姬或琉璃为仲间,在地图上用"玉石**の**王杓"创造出"煌**めきの**都市"并进入。

这里有三层门要打开,方法是把不同颜色的宝石放到门口的台座上。而宝石要从各层的小屋里取得,而且可能第一层门需要的宝石第二层还要,这时就要回第一层再拿一块。每放好一组宝石就要调查一下门,有几声清响传出就意味着有几块宝石的颜色对了,根据声音提示更换宝石即可。

到达顶部的屋子里打倒宝石王999和宝石王1000,令珠魅族复活!

上天の光

触发条件:完成"彷徨**の**回廊"后,到"断崖**の**町**ガト**"的"愈**しの**寺院"的"梦见**の**间"就会发生。

完成方法:与**マチルダ**交谈,得到AF"爱**のブローチ**"。将之放在地图上创造出"**ルシエイメア**"。进入之后,一直向深处走,遇到的贤人谈话选第一项(第二项是返回"断崖**の**町**ガト**"),打倒尽头处的BOSS,看完固定情节事件即告结束。

デイルさらわる

触发条件:完成"豆一族**を**探**せ**!"和"**ギルバート・**爱**の**履历书"之后,在"**ドミナの**町"的教堂内与**コンゴ**交谈,再往喷泉广场发展情节就会触发事件。

完成方法:到"白**の**森",尽量左行,但如果某一区域有**コンゴ**的手下则一定要把它们都打晕后再走,否则会被推向岐路。打倒尽头的BOSS事件就完成。

レイチエル

触发条件:进入"**ドミナの**町""商店街"左侧的武器店,当卖货的是这家的母亲**ジェニファー**时,上二楼与父亲**マーク**交谈(若是父亲卖货则出去过一天即可)。然后走出"商店街"再进入,与楼上的父亲交谈,得知他女儿**レイチエル**离家出走。于是事件发生。

完成方法:下楼去找**ティーボ**了解情况,得知**レイチエル**去了"魔法都市**ジオ**"。前往那里"魔法学院的图书馆",交谈一番后

等到サラマンダー这天再来交谈。最后回"ドミナの町",通过变换日期与レイチエル的父母轮流交谈,发展完情节即可。

注:レイチエル的父母是根据日期轮流卖货的,父亲卖货时,母亲就会在"ドミナバザール"购物,母亲卖货时,父亲就在二楼。

雪原の妖精

触发条件:自家书房里有两只螃蟹的时候,到"海贼船パルト"的"操舵室",按西、西、南、南、东开船。这样就会被请到船长处,选同意即触发。

完成方法:在雪原中先向左行,来到记忆点处,与那里的妖精交谈,选同意,获得LV2的妖精视力。在这之后,在雪原各处寻找更高级妖精交谈,不断提高视力等级,等级提高才能看见高级妖精,所以原来没有妖精的地方也可能在获得高级视力后出现妖精。当视力达到LV7时,就不能再随便找妖精谈话了,从记忆点处向返回海贼船的方向走,途中遇见三个妖精,其中一个叫エアラング,只有与她交谈才能完成事件,否则会令视力等级下降,还得重新找妖精升回LV7。

南海の砂浜

触发条件:在"マドラ海岸"向右走,路上尽可能弄碎所有的螃蟹,最后在洞口外的沙滩上与一只螃蟹交谈,如果你弄碎20只以上的螃蟹,就会获得"暗黑魔王"称号。而后在"海贼船パルド"的"操舵室"控制船向西、北、两方向开。于是又被请到船长处,同意他的建议即可。

完成方法:船长会给主角15元,用来收买コンゴ的手下。向海岸右边走,与挡路的穴掘团成员交谈,不要着急给钱,先选上两三次第二项,与中间偏上的那个谈话时再给钱(第一项),它们就会离去。

进洞后共有三处地方聚集着コンゴ的手下,在第一处与离入口最近的那个谈话,并选第一项给钱,换得它手中物品,反复三次,然后把这换来的物品给堵路的穴掘团成员。在第二处与最下方左右走的穴掘团成员交易,用从第一聚集区换来的东西换它手中的物品,可以换两个,其中一个还要用来买通挡路者。最后一处聚集区不要与它们换,直接把最后一个物品给挡路者即可。于是来到沙滩,正要打开宝箱时コンゴ赶到,用手里余下的钱买通他的手下就能完成事件。

Pちゃん

触发条件:首先,"ドミナの町"光或火的属性达到三级,而后在其"商店街"的宿屋与胖鸟ユカちゃん交谈发生。

完成方法:收集"メノス铜"、"バオバブのホ"、"兽の革"、"トップル木棉"、"ひうたい种"、"イカレモン"、"くさった由"、"イオウ"交给ユカちゃん即可完成。

震える砂

触发条件:完成"星に愿いを"和"シュタインベルガー"之后,在"デュマ沙漠"的木属性达三级时进入即发生。

完成方法:不明。

ギルバート·爱の航海

触发条件:"たゆたら歌声"完成后,而且与ギルパート有关的事件还没发生过。

完成方法:到"マドラ海岸"西端使エレ加入,然后进入"港町ポルポタ"的"水上レストラン"与ギルバート谈话,エレ离去。重返"マドラ海岸"找エレ,发生固定情节,并来到"海贼船パルド"。与甲板上的船员交谈后找船长谈话,再打倒甲板上的BOSS就结束。

プッツイを探せ

发生条件不明,估计在中盘左右。

大致步骤:进入"ウルカン矿山"的"アナグマの巣"与人谈话,然后到"海贼船パルド"的下甲板,找到桶里的穴掘团成员。最后到"港町ポルポタ"的"入り江"交谈即可。

マナ

触发条件:创造出"マナの圣域"后进入其中。

完成条件:首先一直向树顶行进,穿过一道石门之后,走遍每一个石板铺成的圆形空场,杀掉那里的所有怪兽,就迎来了マナ女神的辉煌一战。



EVA



塞尔达传说·梦见岛DX

~梦见岛攻关的完全解析~

关于本游戏的流程攻略请参阅以前的杂志或《GB特辑》,本文所载为秘技、宝物、迷宫攻略等。为了读者阅读方便,本文中的物品名称将尽可能与流程攻略取得一致。本文所用坐标为前横后纵,例:(7,14)指横数7格,纵数14格的地方。

文、绘图/刘鹏、梁华　责编/PERFECT

GBC	厂商:NINTENDO	类型:A·RPG
	发售日:98.12.12	其它:袖珍打印机

色彩斑斓的"塞尔达传说"里隐藏着怎样的秘密呢?

秘技篇

1. **偷道具:**在第一个村子的商店里(4,10),从墙上取下道具后就绕着店主转,当他脸朝向上或右边时冲出门口,就可以不花钱偷出道具,但再想买东西的话会被店主电死一次,而后又恢复正常。

2. **特殊的名字:**当要新开一个进度档的时候必须输入名字,如果输入"**せるだ**"或是"**とたけけ**"的话,音乐就会变化。

3. **少花钱买道具:**在付钱的时候,钱数是渐渐被减下去的,只要在钱数开始减少时立即同时按下SELECT、START、A、B键,选择**セーブしておわる**,然后提取进度,就会发现要买的道具已经到手而钱却没花几个。

4. **飞弹:**在A、B键上分别装备炸弹和弓箭,然后同时按下A、B键即可射出飞弹,不仅威力巨大,而且可以炸开可望不可及的墙壁、岩石等。

5. **完美的结局:**知道在提取进度时,名字下面的数字代表什么吗?那就是你战死的次数,如果能一次不死地打穿游戏,则结尾动画会稍有不同,还有开发组的一句留言:"The development team would like to thank you for playing!"

小恶魔篇

游戏中共有三处秘密祭坛,当把火种撒向祭坛时就会有小恶魔出现。这三只小恶魔会分别提升主角所持火种、炸弹、弓箭的上限。祭坛地点如下

1.(3,6)处石头下有秘道,需要用手钳搬开石头进入。

2.(5,1)处宝箱右下方的石头下有秘道,通向祭坛

3.(7,5)处的地道下是另一个祭坛,但必须从(10,16)处被花包围着的地道口进入。要除掉那些花有几种方法可以选择:

①用弓箭+炸弹的飞弹炸掉

②用回力镖打掉

③用火之神杖烧掉

大红心收集篇

1. 在(2,9)处村中池塘边与钓鱼者交谈,花10元钱玩钓鱼游戏,将最右边的大鱼钓上来的同时获得一颗大红心。

2.(1,11)处的井下有大红心,要打掉上方高台上的花,从缺口处跳下才能掉进井里。

3.(5,5)处草地上放有大红心,有羽毛后即可取得。

4.(3,7)处洞内有一大红心,要用手钳将骷髅搬开。

5.(7,9)处洞内上方右侧有可炸开的密道,进入即可发现

6. 在(15,13)处打死沙蚕后,被流沙冲入地洞,此处正上方可炸开通道取得大红心。

7.(15,3)处山洞内的水潭下有大红心,要潜水才能找到

8.(9,8)处城墙外的河水里有大红心,也要潜水取得,其位置在靠近下方岸边的五个落穴中,左起第二个的地方。

9. 在(14,14)处炸开山洞,用弓箭加炸弹轰开远处的圆石,再用飞抓拉过对面,即可取得大红心。离开时向右走到尽头,用炸弹炸开出路。

10.(8,1)处高台上的花丛下藏有地道,其中下方为可炸开的通路,里面有大红心。

11.(7,8)处墓地右下方的墓碑向上推开就露出地道,用飞爪取得大红心。

12. 在八号迷宫破解过程中会到达(1,1)处取得大红心。

最终BOSS攻略篇

要见最终BOSS就必须在村中(1,12)处屋里看书,记住一个移动方向序列(每次游戏都可能不同),然后到(7,1)处的巨卵前吹响一号笛,在卵内前进不久会落下深渊,从这以后就要按书中所写方向走,最后又跳进一个大坑就迎来了决战。

最终BOSS有6种形态,攻击方法如下:

第一形态:向它撒火种

第二形态:在它发射火球时快速挥剑,把火球弹回用来攻击它自己,但不要站太远。有时它会发无法射回的子弹,一般可以不管,失点血不算什么。

第三形态:类似一号迷宫总BOSS,用剑打它尾部即可

第四形态:用跑鞋和剑连续冲刺它身体

第五形态:用火之神杖烧一下即可

第六形态:最好用上回力镖,配合羽毛。当它的旋臂扫来时跳起躲避,只要其主体上眼睛睁开就迅速在其正下方用回力镖猛打那眼睛,很快就能胜出。

螺号收集篇

螺号是令剑升级的必须品，当你收集了超过20个螺号时，去(11,9)的小屋内，可以得到LV2的宝剑，此剑不但威力大，而且在主角满血时能放出剑气伤人，下面是螺号位置：

1.(4,11)处村中的花丛中，用剑砍掉花可发现。

2.(2,8)宝箱内。

3.取三号迷宫钥匙过程中，(7,14)屋内地道里向左，推开石头跳到对岸，宝箱内就是螺号。

4.(7,11)岛上的花下。游泳可达此处。

5.送幽灵事件之后，回到(7,16)的屋子里，某个瓦罐下能找到。

6.(9,16)处水中岛上的花下。

7.(10,15)处左下方岸角的花下。

8.从(9,12)或(9,13)的洞进入之后，左端墙壁可以炸开，由此上到高层，在(9,11)处猫头鹰像的左下角用铁锹挖出。

9.搬起(10,12)处的岩石可以发现。

10.(12,9)处高台上的花丛里有螺号。

11.搬起(13,1)处岩石

12.从(14,2)处洞口进入，炸开右上方通道，上到高层，在(14,2)的高台上的宝箱里。

13.(15,11)处触动雕像使其活化，露出地道入口，进入后宝箱内有螺号。

14.(16,16)处的岩石下。

15.(11,14)处猫头鹰雕像旁可用铁锹挖到。

16.(5,8)处花下。

17.在(6,11)的高台上有四片小草地，它们围起来的那块土地埋有一个螺号。

18.(2,11)处民居右边小屋里埋有一个螺号。

19.在(5,11)处有一棵单独生长的大树，从正下方冲刺树干可得螺号。

20.(3,14)处也有棵树，从正下方冲刺也会有螺号出现。

21.在有母鸡作同伴时，到(9,8)处，靠母鸡飞过落穴，进入地道，有一装螺号的宝箱。

22.一号迷宫内有一宝箱中为螺号。

23.六号迷宫可通道通往(13,7)处小岛，岛上宝箱内为螺号。

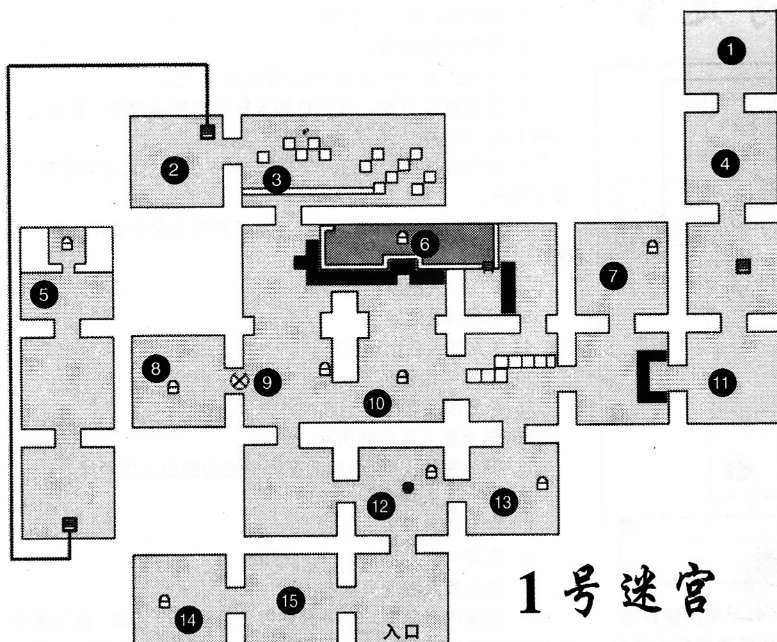
24.七号迷宫里有一宝箱是螺号。

当手中刚好有5个或10个螺号时，到(11,9)处小屋内，分别获得一个螺号的奖励。虽然螺号总数比20个多，但多收集也没什么好处，一旦剑升级，所有螺号都消失，不论是手中多余的还是没拿的。

地图图例

符号	说明
△	冰块，可以用跑鞋和剑冲破
⊗	需使用炸弹的地方
宝箱图标	宝箱
地道口图标	下行地道口
开关图标	迷宫内所有方柱的下沉、升起的转换开关
升起方柱图标	初始状态为升起的方柱
下沉方柱图标	初始状态为下沉的方柱
铺路机图标	一种铺路机，推动后可用方向键控制
楼梯图标	上行楼梯
梯子图标	登上高台的梯子
□	石砖
●	按钮
■	落穴

迷宫破解篇



一号迷宫：首先要从(3,7)处洞口进入，从(1,6)处洞口穿出，在地上拾到“蘑菇”，再到(6,7)处的屋内，把“蘑菇”装备上再交给女巫，得到火种，然后到(2,6)处的大树边，向那只狸撒火种使它离开，之后就可以到达(2,5)处，从宝箱中取得一号迷宫的钥匙。而迷宫入口就在(4,14)处。

1.这里放着第一件特殊乐器。

2.对付这里的敌人要先用盾挡住它的撞击，再趁其翻倒时挥剑杀之。杀光之后即可见到地道口。

3.必须把这里唯一一块单独摆放的石砖向上推才能开门。

4.这屋里是此迷宫的总BOSS，只要用剑打它的尾巴即可，如果被撞下去就只能爬回前一个房间重来了。

5.宝箱内是羽毛，装备后可以跳跃。

6.宝箱内是打开本迷宫BOSS所在房间的钥匙(以下简称BOSSKEY)

7.把三个东西打成同样花色即可令宝箱出现。

8.宝箱中为一个螺号

9.杀光敌人出现宝箱，内有20元

10.宝箱内是普遍钥匙

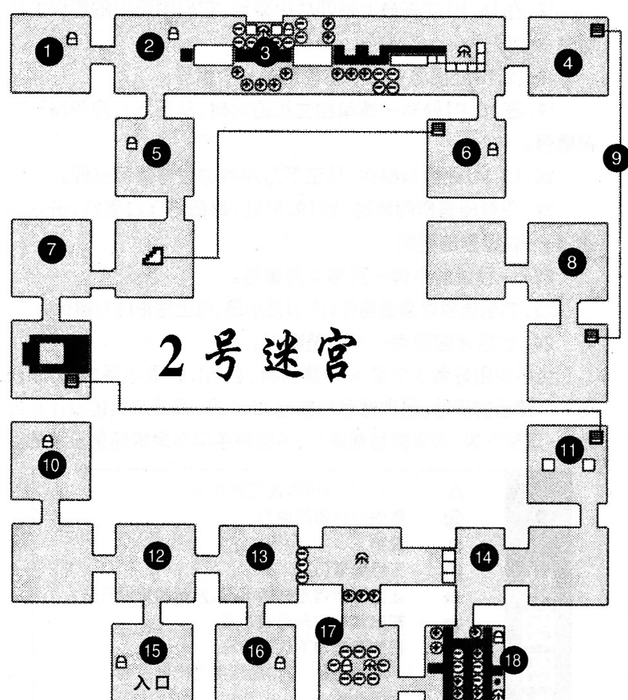
11.此屋内是本迷宫的中BOSS，只需在滚子袭来时跳过，再用剑劈之即可。

12.踩动按钮会出现宝箱，内为钥匙。

13.杀光敌人出现宝箱，内为迷宫地图。

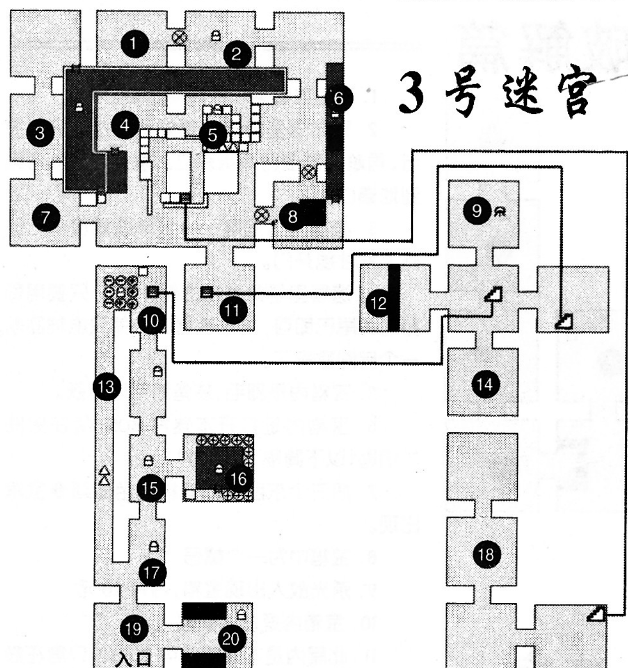
14.宝箱内是指南针

15.把两个敌人打下落穴即可得到钥匙。



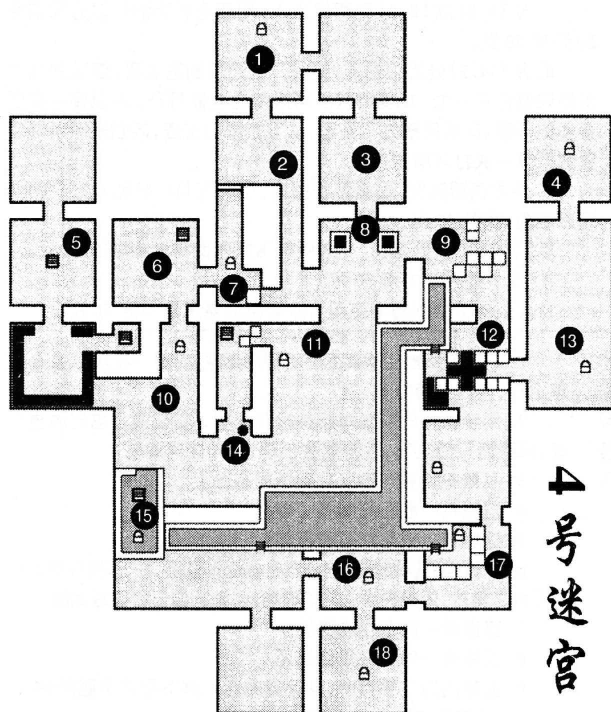
二号迷宫：在（6，4）处有一洞口，进入之后不久就能见到BOSS，对付他不可硬拼，先避开它的弓箭，再让它自己撞到墙上晕倒，趁机猛攻即可。最深处找到黑链球，利用它咬开（5，3）处洞口外的水生植物，进入二号迷宫。

1. 这屋里的幽灵不能用剑杀死，但只需用火种点燃火盆即可杀死它们，同时令宝箱出现，里面是手钳，对着瓦罐、岩石等物按住手钳，再拉一下后可将之举起，再按能投出去。
2. 宝箱中为20元
3. 宝箱中为钥匙
4. 这里的兔子头可以用投瓦罐的方法杀死。
5. 宝箱中为迷宫地图
6. 要按照兔子头、蝙蝠、骷髅的顺序杀掉它们才能令宝箱出现，里面是Boss key。
7. 这里是中BOSS，逼近猛打即可。
8. 这屋里是总BOSS，首先，当小丑从罐出探出头时，会连发几个火球，避过它们再用剑打一下罐子，然后用手钳举起罐子向墙上砸，不久罐子破掉，这时要在小丑分身时按住剑蓄力，当小丑现形时立刻使出旋转剑斩之。
9. 这段地道中有一处石板必须让主角举着瓦罐才能落下。
10. 宝箱中是笔尖
11. 把两块石砖推向中间才能令地道口出现
12. 用火种点燃两个火盆可以打开门
13. 杀光敌人能取得钥匙
14. 这里的敌人采取与主角相反的移动方向，拉近距离用炸弹可杀掉它们，取得钥匙。
15. 用手钳搬开瓦罐可以取到宝箱中的50元
16. 使用（14）中所写方法可以杀掉敌人，取得宝箱中的指南针。
17. 宝箱中是钥匙。
18. 踩下按钮令宝箱出现，里面是钥匙。



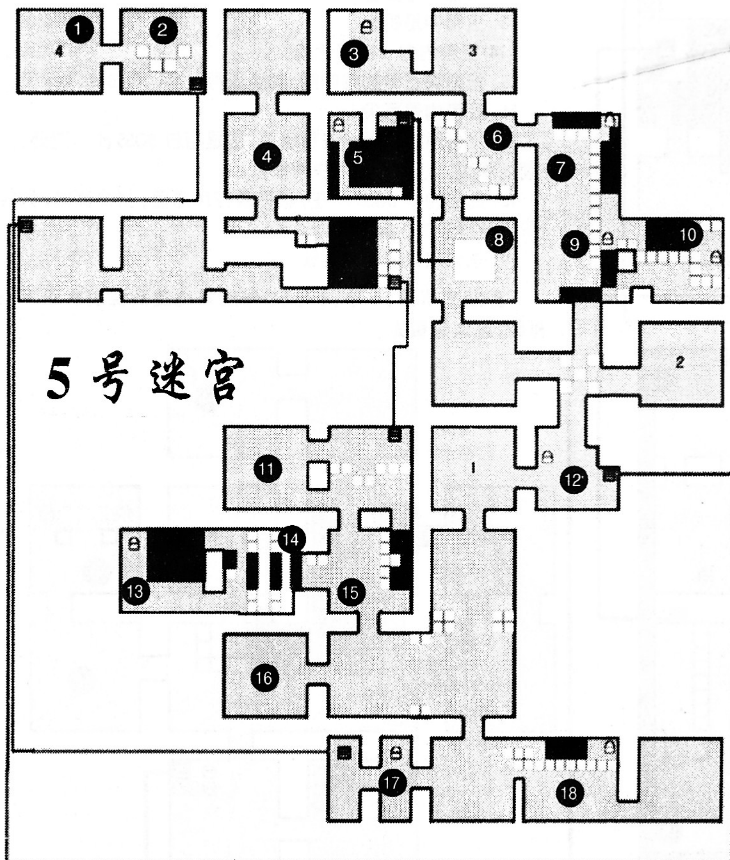
三号迷宫：首先要用（4，12）商店里的鸭子到（3，9）屋里换蝴蝶结，到（2，11）的小屋里与小黑球换罐头，到（4，15）屋里换香蕉把香蕉给（12，8）处的猴子，架起通向对岸的桥。再从（11，5）处城墙外的花下藏着的地道进入城中，杀死城堡左侧乌鸦，右侧地鼠，杀光殿内一层敌人，用炸弹炸开二层墙上的浮雕，杀掉里面的敌人，解决最深处的BOSS之后，五片叶子即可找齐，用这五片叶子到（7，14）小屋找男孩，推开桌子，经地道到达屋外猫头鹰雕像，从它脚下挖出第三关钥匙。迷宫入口在（6，12）处。

1. 杀光敌人会出现钥匙
2. 宝箱中是指南针
3. 杀光敌人可令宝箱出现，里面是50元。
4. 这里是中BOSS，要把炸弹放在它们前进途中，让它们自己吞下去，在肚中炸开，反复三次即可。
5. 推开宝箱右边的石砖（一块向前一块向上），可到宝箱前，取出跑鞋。
6. 宝箱中是Bosskey，但要将跑鞋和羽毛配合使用，先冲再跳跃过落穴。
7. 杀光敌人出现钥匙
8. 用冲跳跃过落穴
9. 杀光敌人会出现钥匙
10. 宝箱中为笔尖
11. 杀光敌人可取到钥匙
12. 杀光敌人可取到钥匙
13. 要让宝箱出现，必须把左侧窄道内的敌人也杀掉。
14. 杀光敌人可令钥匙出现
15. 宝箱中是敌人
16. 宝箱中是地图
17. 杀光敌人才能令宝箱出现
18. 此屋内是总BOSS，一开始就要装配跑鞋和剑，撞击墙壁使BOSS现身，然后不断对准BOSS中间冲刺、挥剑，令其断为两部分，此后将跑鞋换成羽毛，用剑砍完某个分身后，在其砸向地面时跳一下，以免震倒，不久即可取胜。
19. 正上方的门要用瓦罐砸开
20. 先要取得跑鞋，然后配合剑冲刺那风眼，宝箱中是钥匙。



四号迷宫：当女孩**マリン**成为伙伴之后，到(14，16)处与海豹谈话，然后到(15，13)处打死沙蛋，取得四号迷宫钥匙。在(12，3)处使用钥匙，再经(8，2)处山洞到达(12，2)处，从山崖跳下就到了四号迷宫的门前。

1. 宝箱中是潜水衣，拥有后不必装备即可发挥使用。在深水区按B键能潜水，按A键是短距离快速游泳。
2. 在此要注意地面上闪光的方砖，哪块闪就去踩哪块，但移动时不可碰到别的方砖。
3. 这屋里是中BOSS
4. 炸开宝箱前的圆石就能取到钥匙了。
5. 从这里的地道口下去能遇到水中的BOSS，用弓箭加炸弹攻击其嘴部即可。
6. 这里的方砖也必须依次踩下，顺序与②所在屋中闪光顺序相同，成功后地道即会出现。
7. 箱内是钥匙
8. 杀光这里的敌人后钥匙会落入水中
9. 从此处地道下去，潜水拾回刚才掉进水里的钥匙。而高台的宝箱内有地图。
10. 宝箱内是敌人
11. 箱中有50元
12. 将羽毛和跑鞋配合使用，能够跳过这里的落穴。
13. 炸掉并推开宝箱前的障碍可取得箱内的钥匙。
14. 踩下按钮门才开
15. 箱中是Bosskey
16. 箱内为指南针
17. 箱内是笔尖
18. 箱内是钥匙



五号迷宫：到(10，14)处，在石圈外侧左下方潜水就到进入五号迷宫这里的中Boss很怪异，它会按图中所标顺序在不同地点出现。对付这中Boss，先要挥剑打中它一下，在它变成一堆散落的骨架时，在旁边放上一颗炸弹，返复几次即可。

1. 这里是中BOSS最后出现的地方，打胜之后会得到飞抓。
2. 把分开的石砖向中间推就能取得钥匙
3. 宝箱中是地图
4. 这个屋子里是总BOSS出没之处。对付他不可心急，站在角落里等时机，当有怪物在附近洞中露头时，立即用飞抓将其抓出来打。
5. 宝箱内是Bosskey，但要用飞抓架起桥才能拿到。
6. 注意杀光左下、右上两个区域的敌人。
7. 宝箱内有50元
8. 此屋的水池下藏有暗道，潜水就能发现。
9. 宝箱内为50元
10. 宝箱内是钥匙
11. BOSS是两只螃蟹，在它们面前吹一号笛的话，它们就会张嘴吐子弹。乘机将弓箭射入则能消灭它们。
12. 宝箱内没有任何有价值的物品
13. 箱中有一把钥匙
14. 通过这里最好用飞抓去抓对面的石砖
15. 用飞抓抓住铁钩可在落穴上架桥
16. 杀光敌人可使宝箱出现，内为笔尖。
17. 宝箱内是指南针
18. 用飞抓可取得宝箱中的200元

金钱收集篇

1.(3,7)处洞内宝箱为 50 元,要用剑打碎尖石,并推开圆石。

2.(5,4)处水中宝箱有 50 元,可以用黑链球咬开堵路的花,或用火之神杖等强力武器。

3.(7,9)处有个可炸开的山洞,用跑鞋冲开冰块可拿到宝箱中的 50 元。

4. 在村中(4,9)处的屋里有张床,睡上去就进入梦境。用跑鞋冲刺杀掉许多怪物,可拿到宝箱中的 100 元。

5.(6,15)处宝箱内 50 元

6. 从(8,2)处洞口进入,到上层的(9,2)处,宝箱里有 50 元。

7. 从(1,3)或(2,3)处洞口进入,用羽毛和手钳可以分别取得 50元和 20 元。

8. 从(14,2)处洞口进入,经炸开的通道到达上层,这里的几个宝箱只要打开一个,切换屏幕后再来就会全被打开,所以要一次尽量多的开箱。其实只要先不开箱,从下方洞口出去,再回来时所处位置就可以一次打开所有宝箱。

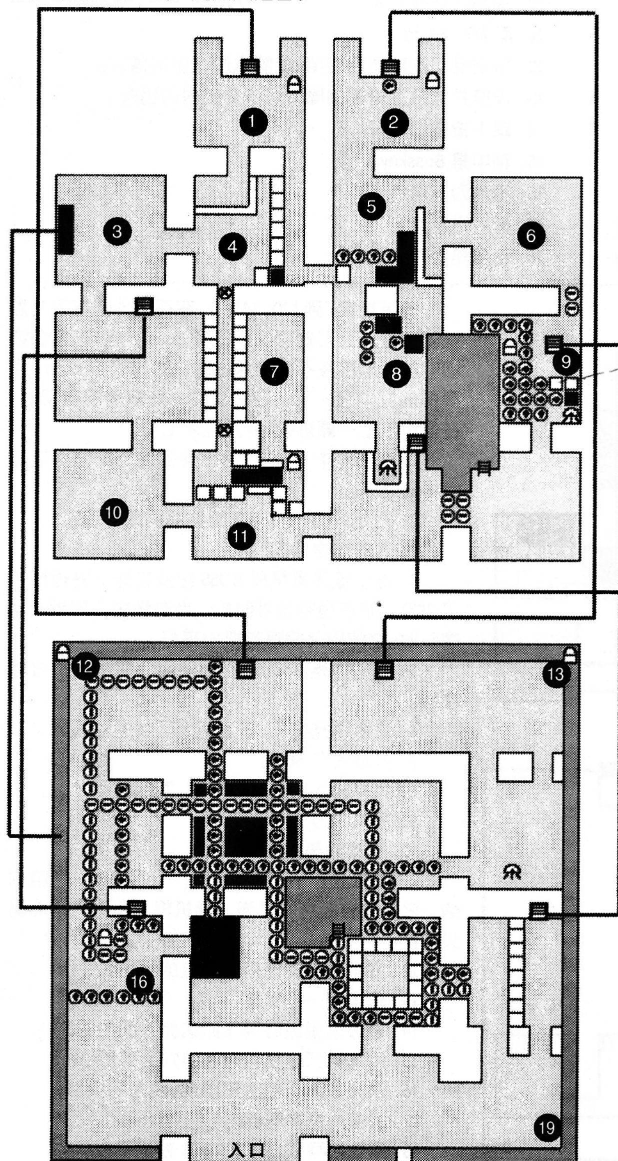
9. 乘木筏漂流时,尽量贴左侧走,可以在(13,6)和(14,6)两处开启宝箱,获得 40 元。

10. 进入(8,2)处洞口,二层使用飞抓可取得宝箱中的 50 元。

11.(5,1)处宝箱中有 50 元

12. 在(3,5)处的洞中使用飞抓可以取得宝箱中的 50 元。

七号迷宫: 第一步到(5,13)处,调查各指示牌,直到找到一个上面有箭头,按那箭头方向直着走,必有另一块牌,上面是另一个箭头,如此一直按箭头方向走并调查指示牌,最后打开地道,进去花 300 元买来三号笛,回到(3,10)处,推开风见鸡的底座,对着深处的骨架吹三号笛,获得同伙母鸡。装备手钳后抓住母鸡可以在一个屏幕范围内飞行。第二步到(15,1)处进入迷宫。



1. 把三个不断变换花色的东西用剑打成同一花色就会令宝箱出现,内为指南针。

2. 用手钳将马头像举起并投向墙壁,使它最后落地时直立着,只要两只都立起,宝箱就会出现,内为迷宫地图。

3. 从最左侧落穴落下可到下层高台上

4. 这里有一根石柱需要打碎

5. 这里有一根石柱需要打碎

6. 此屋中的铁球是打碎各石柱的必备武器,只有将其举起投向石柱才奏效,如果失手让它落进落穴,则它自己会重返此屋。

7. 这里有一根石柱需要破坏

8. 这里有一根石柱需要破坏

9. 宝箱内为二级盾牌,从这里的落穴跳下可达下层高台

10. 打完所有敌人可令钥匙出现

11. 还是打成同样花色令宝箱出现,但要取到中的炸弹,必需用飞抓。

12. 宝箱中为螺号

13. 宝箱中是钥匙

(14)宝箱内为一瓶复活药

15. 把两块石砖推向中间,就能取得宝箱中的 Boss key 了。

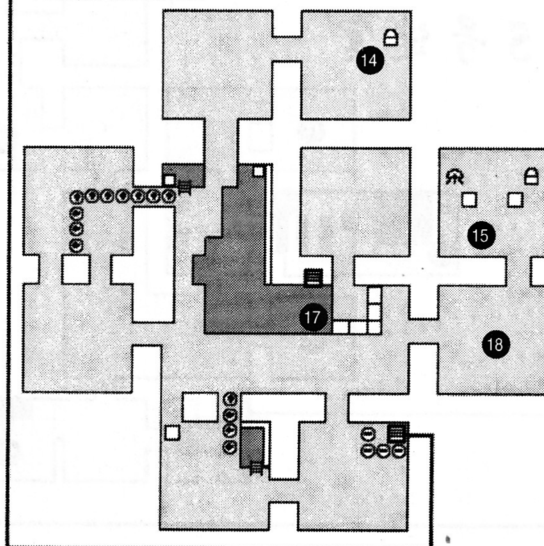
16. 宝箱内是笔尖

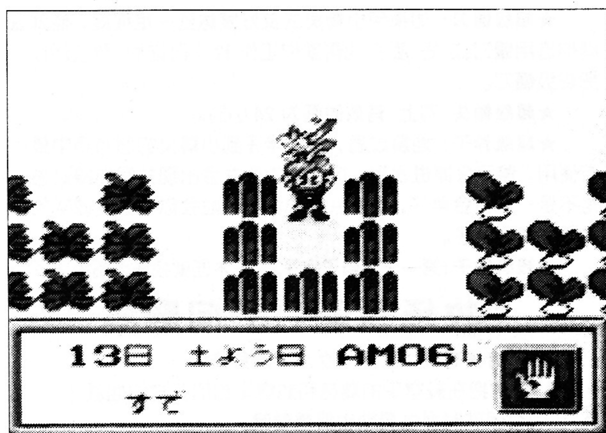
17. 从这里的地道出去是塔顶,也是与总 BOSS 战斗之处,用弓箭加炸弹的方式可以很快杀掉它。

18. 此屋为中 BOSS 所在,最好躲在角落里,拼命挥剑,只要一次打掉所有的小蝙蝠即可。

19. 杀光敌人能取得钥匙

因版面所限,6 号、8 号、0 号迷宫地图及说明将于下期刊载,望读者留意。





牧场物语 GB

~牧场经营的经验讲座~

要想把死去爷爷留下的土地建设成富有的大农场，作为主角的你可得加把劲。玩家一面要开垦离水源近适合种田的土地，一面还要饲养各种牲畜。此外，还得记住不同季节播种不同的种子……总之一句话，玩家要处处留意才行。不过，正是因为如此，当牧场顺利发展时的喜悦心情更是无法言表。

GB 厂商：VICTOR 类型：SLG 发售日：95.6.30 其它：对应对战线

遵照死去爷爷的遗愿经营农场，饲养牲畜

操作篇

A 键：动作、对话、确定

B 键：奔跑、跳跃、取消

SELECT 键：显示状态，按两下为选单：呼唤宠物/呼唤马/精灵/状态显示切换

START 键：换工具

作物篇

游戏初期以作物种植为主，先用锄头整出地来，然后买来种子撒上，每天浇水（在水池边可以将壶灌满），长成后就可以收获了。种子的播撒范围为 3×3 格，如果都撒满，出苗后中间一棵会浇不到，为避免浪费，最好在边上少整一格，作成一个凹型，站在中间一格撒种。作物收获后应扔进家门口的出荷箱，每天下午四点会有人来收，钱第二天汇到帐上。在这之后就别往里扔了，会烂掉，第二天再收吧。需要注意的几点是：不同季节的作物各不相同，如果撒的不是本季节的种子，就不会出苗；作物必须每天浇水，雨雪天可以免浇，但当天撒的种必须浇一次水；除夏天的作物之外，收获后必须重新撒种。另外，在家中看电视可知第二天天气。

动物篇

首先必须有一定量的牧草地，牧草无须浇水，可以开成 3×3 的地，最好连成一大片，便于收割。由于冬天不会长牧草，所以请注意储备，如果一时不够，可以先用饲料喂食。当牧草地达到一定的面积时就可以买鸡和牛了。

鸡屋右上角为草料箱，左下角为出荷箱（牛屋同），左上方为食槽，右下方为孵化箱。每天喂食的话（投入食槽），大鸡（**ニワトリ**）就会下蛋，蛋可以扔进出荷箱，也可以扔进孵化箱孵化，3 天后孵出小鸡（**ひよこ**），小鸡 7 天后长成大鸡。如果忘了喂食的话，大鸡会 3 天不下蛋，小鸡会停止生长哦。

牛屋中每头牛都有自己的食槽，别搞错。牛的生长分为三个阶段：小牛（**こうし**），中牛（**なかうし**），大牛（**おおうし**），刚买来时是中牛。大牛可以产奶（用挤奶器），产奶量分为小中大（S.M.L）三个档，由"爱情度"决定。如果对大牛使用**うしのたね**，可以使其怀孕，孕牛在牛屋右下方有专用食槽，须特别照料，21 日后就会产下小牛。牛除了每天要喂食外，还要经常清洁（用**ブラシ**），和它们交谈（空手靠近按 A），带它们去散步（推出门即可）。如果忘了喂食，牛会不高兴，后果严重；如果长久不清洁，可能得病，如不及时治疗的话，就会死掉（安葬费 2000G）；如果不和她们交谈，散步的话，就无法提高"爱情度"。

游戏初期会见到小马，不久后在道具屋可买到马鞍（2500G）。这样不仅可以骑马溜达，而且它还是个流动出荷箱。

精灵篇

工具房后面是小精灵的地盘，每天给小精灵一个蘑菇吃，和他的友好度会上升。他时不时会给你个力量之树的果实，也会带来超级道具。而且他可以帮你干活，只要连按两下 SELECT 键，选精灵（**コロボックル**），确定工作进度（**ゆっくり**慢/**はやい**快），然后关机就行。每 24 小时只能委托一回（现实时间），进度由友好度决定，也可能失败（本人认为失败居多）。

在小精灵那儿可以洗温泉浴，后期可以钓鱼等等。

小镇篇

从牧场左边出口出去就是小镇，其建筑物分别是：

★动物屋（どうぶつや）：买卖鸡牛，卖饲料等等。

★食堂（しょくどう）：卖食物（前两种是现吃的）。

★道具屋（どうぐや）：卖道具，会不断研究出新道具。

★教会（きょうかい）：祈祷和算命。

★木匠屋（だいく）：卖资材，并且承接家居装璜工作。

★酒吧（さかば）：卖酒和饮料。

★种子屋（はなや）：可以卖作物种子和牧草种子。

注：除了酒吧是 PM 5：00－AM 0：00 营业之外，其余均是 AM 8：00－PM 5：00 营业。

评定篇

每年年末，主人公的爷爷会来作一次评定。之后牧场会扩大，新道具也会出现。评定参考值：

牛的头数、鸡的头数、牧场面积（指用栅栏围起来的面积）、总出荷量（指所有扔进出荷箱的东西，包括作物、鸡蛋、牛奶、蘑菇、鱼、乳酪、黄油等等）、自宅的规模、牛的最高"爱情度"、金钱、幸运、吃过的力量之树的果实的数量、小精灵帮忙干活的时间等等。只要能得到**ばくじょうマスター**的评价就可通关，看到令人感动的结局画面。

家计簿篇

自宅的桌面上放着一本家计簿：

うし 牛 分别为名字、成长阶段、状态、产奶量
ニワトリ 鸡 分别为成长阶段、状态
たべもの 食物
すべてとじる 退出

通信篇

联机后打电话即可,可以交换道具和动物。

事件篇

游戏中经常会发生一些特殊事件，为使各位玩家玩得明白，下面作一些介绍：

★郊游:春末小镇的姑娘们会到牧场来郊游,选**はい**即可。那天晚上记得喂食浇水,别玩过了头。

★暴风雨:夏天发生,电视上会有预报,当天什么也不能干。

★地震:夏天发生,有强烈震感,地震当天去小精灵那儿会发生救助小精灵的事件,请用锤子。

★买鸡蛋:一般为秋天发生,当鸡蛋出荷量达到一定量时,会有人来买鸡蛋,并发生找钱的事,请选**はい**。

★新道具的通知：当作物出荷量达到一定量时，道具屋主人会来通知新道具的开发进程,7天后道具屋会有撒水器(**スプリンクラー**)卖。

★送酒:秋天,酒吧主人会送新酒来给主人公品尝,第二年春天会来问好不好喝。

★寻找小鸟ピーちゃん:冬天发生,在牧草数目显示牌上。

★拜年:第二年以后每年春月一日发生。

★寻找妮娜(ニーナ):二年春发生,在小精灵那儿。

道具篇

基本道具的使用方法就不赘述了，下面介绍一些后期出现的道具以及隐藏道具：

★药箱:防止牛生病,有效期一个月。

★黄油机:将牛奶扔进去可制成黄油。

★乳酪机:将牛奶扔进去可制成乳酪。

★钓竿:在小精灵的后方洞中可钓鱼。

★鹤嘴锄(ツルハシ)：在小精灵的左方洞中可以开山前进，从而得到……

★超级镰刀：如果与小精灵的友好度达到一定程度，他就会向你借用镰刀。之后,委托他帮助你工作12小时之后,他会还你一把超级镰刀。

★超级锄头:同上,有效时间为24小时。

★超级斧子：地震过后，带上斧子到小精灵的后方洞中最上方使用，斧子会掉进水里，这时水中仙女会出现并问你掉进去的是不是一把黄金斧子，回答否(**いいえ**)，她会称赞你是诚实的人并送你黄金斧子。

★超级锤子:第一次装修了房子之后,木匠就会送你超级锤子。

"牧场物语GB"问题集

Q:如何提高与コロボックル的友好度?

A:经常把在洞窟采的蘑菇和池塘里钓的鱼送给他就行了。另外,在他有困难时提供帮助也很重要哦。

Q:好象有在商店中买不到的种子?

A:不出售的种子只能通过和朋友通信取得。

Q:好象根据主人公名字的不同,在商店中能出售的种子种类也不同?

A：如果名字的第一个字是平假名，那么可以买**ナス**、**にんじん**的种子；如果第一个字是片假名，那么可以卖**らっせり**和**ブロッコリー**；如果第一个字是符号的话，那么上述的4种种子就都能买到。

Q:为什么没有チーズメイカー和バターメイカー卖?

A:在大量售出牛奶后就可以在商店中买到了。

Q:在教堂祈祷有什么用?

A:在教堂祈祷好象会令牛的生病率降低。

Q:使用通信功能有什么好处?

A：首先，可以交换牛和鸡。交换牛的话，牛的样子会发生变化;交换鸡的话,有的鸡会变成能下金蛋的超级品种。

Q:"かの木の实"在哪儿有?

A:在牧场耕地,或者在洞窟进行发掘,有时就能发现,而且好象还能从谁那儿得到。迄今为止,发现的"**かの木の实**"的个数可以根据家里花盆中开的花的数量进行判断。

Q:耕种过的地不会再回到原始状态吗?

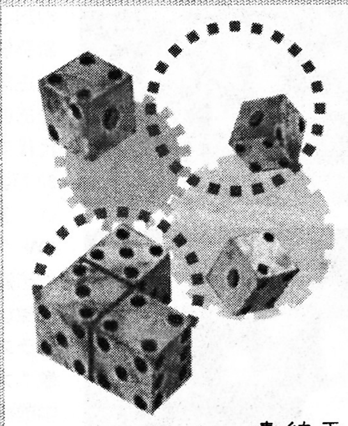
A:如果上面没有任何作物,那么只要放上资材就可以使它回到原始状态,同样种过牧草的地面也一样。

牧场物语GB收获物资料一览表

文/白锡春、张凌志　　责编/PERFECT

名称	出售价格	收获季节	到收获所需要天数以及收获天数	收获地点
カブ	60G	春	5天	田
ジャガイモ	80G	春	7天	田
トマト	120G	夏	9天(4天)	田
イウモロユシ	150G	夏	13天(4天)	田
ナス	60G	秋	5天	田
ラッカセイ	80G	秋	7天	田
コンジン	150G	冬	7天	田
ブロッコリー	150G	冬	10天(4天)	田
たまご	70G	春、夏、秋、冬	——	ニワトリ小屋
金のたまご	1500G	春、夏、秋、冬	——	ニワトリ小屋
ミルク	150G(S)250G(M)350(L)	春、夏、秋、冬	——	牛小屋
チーズ	500G	春、夏、秋、冬	——	牛小屋
バター	500G	春、夏、秋、冬	——	牛小屋
キノコ	100G	春、夏、秋、冬	——	洞窟
鱼	300G	春、夏、秋、冬	——	洞窟深处的池塘
牧草	—	春、夏、秋	10天(7天)	田

世纪末热门游戏 大.预.想



下面将为大家介绍的，是各机种已确定但尚未发售的部分游戏的近况及其销售前景。另外，对那些玩家一厢情愿希望厂家制作的名作续篇，也进行了预测（注：是科学预测哦！）。

责编天师

第一部分：索尼主机的游戏

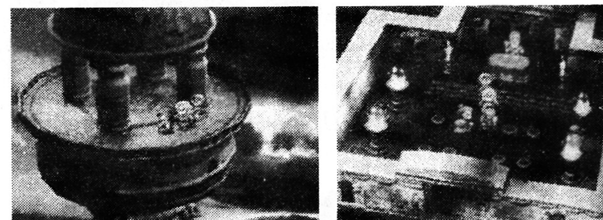
■1．勇者斗恶龙Ⅶ（RPG / ENIX）：

97年1月正式发表制作声明，从此便一去无踪。很少见到有关它的录像带或画面照片等资料。而根据崛井雄二先生表达的意思，本作今年内一定会上市，同时还可能针对游戏的内容对应相关的特殊周边。崛井自己认为，该游戏最大卖点在于全新的时代和故事背景、进化的立体空间以及CD－ROM存储并不使玩家感到任何不方便（如读盘等）。此外，游戏中也设计了各种的视点方便玩家。ENIX认为，本作达成500万的销量并不是太难的事情。

可是，几乎所有玩家都在担心，勇7能否在99年内顺利发售。看上去的确没问题，但ENIX的福岛社长透露他们最近可能



↑99东京春季展上的勇7展台。　↑99年1月播放的勇7广告，自始至终就是一大群人在祈祷"游戏可一定要在1999年内发卖呀！"，营造出勇者的"国宝"级氛围。



↑↗游戏目前的热度还不高，画面也不过如此，PS的机能都被挖尽了。不知道剧情上，ENIX能否再次感动玩家……

会有更进一步的决定事项公布，到底公布什么，没人知道。尽管零星有一些游戏图片公开，但游戏系统的任何情报都未曾公开过，完全没有有关AI战斗系统或是其他资料。当然，这可能是制作者有意封锁，但从过去的经验看，勇者系列一向以慢工细活闻名，为了提升品质不惜延期发售，但时候拖得太久，当心500万成为空话，想超太7都难。

■2．生化危机3（AVG / CAPCOM）：

在游戏的内容部分相信恐怖感绝对不会让喜爱本系列的玩家失望。最近的网络上传说游戏将在今年11月11日发售，但卡普空对此予以否认，"目前发售日尚未确定，但游戏制作进度还算顺利。"

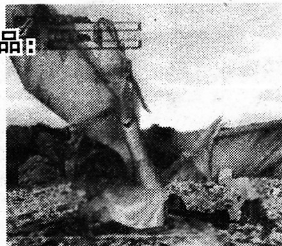
本系列的特色是各机种都有登场，但全系列整体的剧情也在各主机上被分成好几个不同的部分。最初当然是在PS上，卡普空成功地利用了该系列创造出完成度很高的立体空间，而这系列初阶段的任务也在生1中告一段落，生1为CAPCOM建立起一个不可动摇的地位。因此，该公司才积极发表续作，而且是在不同机种上。同时，除了"生化"系列外，他们也努力发表其他类型的游戏，像"DINO危机"，不过在销量上似乎远未达到生化的辉煌。

■3．鬼武者（AVG / CAPCOM）：

事实上，本作于98年6月即开始制作了。在攻击系统上，玩家必须利用力量来挡住对手的攻击，同时游戏中的动作也会根据玩家所输入的指令而产生不同的变化，武器非常多样。再有，原先请的金城武是个语言天才，卡普空公司正打算好好利用他那五国语言来为海外版配音。目前外界还谣传金城武是这款游戏的最终BOSS呢！对于这款必须不断把出现的敌人打倒的"求生型"游戏，冷酷、残忍，同时很严格，其全球销量被锁定在400万套。

■4．NAMCO的两部作品：

其一，是"DRAGON VALOR"/ARPG，为NAMCO动作名作续篇。对于前作，应该还有不少人有印象吧！本作的背景与前作相同，一代的主角克洛瓦斯在新作中有也出现，甚至前作的技巧，如"垂直斩"也仍然存在



↑熟悉的怪兽登场。



→3D战斗很有迫力。



。只是新作变成了 3D 化，增加了一项“子孙传承”的新系统，这系统可让玩家操纵主角的子子孙孙，只要主角的血统亲人还在，就可以代代传承下去。预计销量为 30 万套。

其二，是“STAR IXIOM”/ STG。充满了各种射击游戏要素的作品，系统很像以前的一款名作“スターラスター”。不仅如此，像“大蜜锋 3”等历代名作中的角色在本作也有出现。玩家在游戏中可以换乘各式各样的战斗机，一些看起来很熟悉的敌人战机或基地也会出现在游戏中。NAMCO 资深玩家绝对不能错过的游戏。

■ 5．妖精战士Ⅲ（RPG / SCE）：

“3”的背景被设定在“2”世界瓦解的数年之后，至于其他细节尚未决定。因此艾鲁克会不会像前作的亚克一般再次登场，仍旧是一个谜团。至于战斗系统和武器设定等，请留意本刊后续报道。

■ 6．修道院之谜（RPG / SNK）：

战斗画面中虽未采用即时性要素，不过回合制的过程却包含了模拟游戏的特色。尽管有许多丧尸登场，不过他们可并非都是单纯地以敌人身份登场。进一步的细节跟整个游戏的剧情息息相关，无法透露更多。游戏主干包括 AVG 和 RPG 两个部分，开发者将其融合在一起，并保持其各自应有的风貌。

■ 7．心跳纪念品 2（SLG / KONAMI）：

公司广报科于本作的一再拖延表示：让各位玩家久等，真是非常抱歉。由于自从 97 春电玩展以来，一直没有发表任何情报。但本作真的已经开始制作了，力争今年夏天发售。

第二部分：任天堂主机的游戏

■ 1．生化危机 2（N64 / AVG / CAPCOM）：

这回的作品与 PS 版相比，在剧情上更加充实了，而在移植到 N64 上，MOVIE 部分变小是可以想见的。再有一点是关于声音，虽然卡普空公司已经解决了使用真实配音上的问题，但目前还正在烦恼着要不要以配音的方式来呈现。

N64 版生 2 将以 3D 模拟摇杆来控制，然后利用 Z 键来瞄准敌人，玩家可以感受到 N64 的操作特色，而这款游戏将不利用 64DD，完全以 512K 卡带来实现。

销售上，估计应在 2000 年夏天，目标如果能达到 50 万，就算很不错了。但海外市场的潜力很大。

■ 2．赛尔达传说 DD 版（ARPG / NINTENDO）：

关于本作的发售日还未决定，显然，得等到 64DD 上市，才有发言的必要吧！因为本作是相当成功的软件，如果有了全新版本的地图，相信玩家们在赛尔达世界中可以享受到更为神奇的冒险！

↓64DD 版将赋与 ZELDA 以全新的风貌，因为容量变大，画面可能会进步不少。





■ 3．马里奥 64 Ⅱ（ACT / NINTENDO）：

虽然这作品的发售日还完全没有确定，但是相关的采访人员却在宫本茂先生的桌子上看到这款游戏的试玩带。到底何是上市，得看宫本先生的意思了。目前的阶段只看到了路易的部分，而具体以何种方式（卡带 / DD）推出，则都有可能实现。

■ 4．MOTHER3（RPG / NINTENDO）：

在任天堂的计划下他们希望能够在今年将这款游戏推出，目前正在积极制作中。但根据市场状况，如果 DD 渺无音信，可能会以卡带推出。本作 1 年零 9 个月之前即有画面公布，也不知道今天有无重大的改变。

■ 5．火炎之纹章 64（S．RPG）：

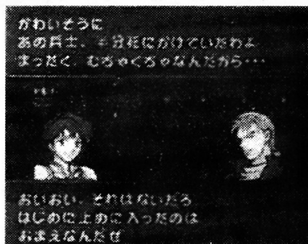
本作确有计划推出，但目前仅处于企画阶段。由于负责开发游戏的小组手中还有其他更重要的企画“火炎之纹章 776）正忙碌着，因此必须先将其他企画完成。



↑这是一年半前“MOTHER3”的画面，名作几时重现？

■ 6．马里奥 RPG2：

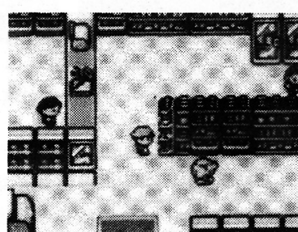
有关这款游戏的内容可说是完全未知，想来会延续前作，同时游戏时必须要多动脑子。整体上的开发目标似乎正朝着能在今年内发售来努力，64DD 问题……



↑玩家只能玩到火炎之纹章“776”。

■ 7．口袋妖怪（GB / RPG / NINTENDO）：

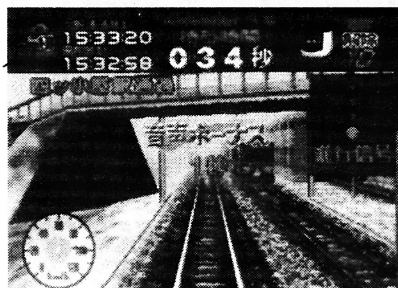
游戏中的一个小秘密在于任天堂为配合七月在全日本上映的电影版卡通，而将金 / 银版于 6 月上市。新版中共有多少个怪兽出现呢？但根



↙席卷全世界的『POCKEMON』要出金版了。

据任天堂的说法，日后可能还会推出“口袋妖怪．铜版”。

■8．电车 GO！64（SLG／TAITO）：



↑没有“马赛克”的版本。

N64版电车将加入全新的声音辨识系统，换句话说，在电车“出发进行”与“通过车站”时将你必输入对应的声音。以TAITO的想法，虽然目前还不确定会否对应MIC，但他们心底里还是希望这个理想能够落实，而且在64版中还加入了“高速篇”中的奥羽本线。TAITO公司制作的电车系列，是个十足好玩的街机体感游戏，看来N64也要推出专用对应摇杆了。

……大家不要担心……

目前N64的主机在日本销得不错，这是因为任天堂的几款大作确实有能力带动硬件销量。但对于64DD而言，任天堂认为，最近的卡带可以记下相当大容量的资料，如果将所有的游戏都改为DD版，这样一来就会抹杀掉公司的最大优点，即让玩家在没有读取速度的条件下打游戏。任氏认为，如果游戏本身无使用DD可以重复读写特性的必要，那么发展DD似乎没有什么道理，正因如此，公司有些游戏企画在进度上有着不同程度的滞后。

第三部分：世嘉主机的游戏



←不是说别的厂商做不了打鬼游戏，请看卡普空设定的丧尸，就是不一样。越看越哏儿。能把丧尸做活的还有世嘉的『死亡之屋2』。



→因为是全多边型的背景设计，光源效果便显得十分突出，卡普空活用了硬件机能。女主角是在完全孤立无援的状况下在岛上求生。

■1．“维罗妮卡”（AVG／CAPCOM）：

据冈本先生透露，这款生化危机中玩家将可以操作克蕾儿或是其他角色进行，而且，这回的事件并不是发生在欧洲，也不是非洲，这回的舞台是一个绝海中的孤岛，同时游戏中加入了新的系统这一点



→带有十字键的DC枪会否在本作中派上用场？

非常明确。在生2中玩家可以游戏4次，像什么幸存者、豆腐，而这回将可进行更多次的体验，当然，游戏一点都不会产生任何不协调的感觉。由于情节的不同，硬件性能的不同，本篇不会出现火箭筒这种武器，但是，有其他强力武器登场。公司留给玩家的恐怖紧张体验将在10个小时左右。

■2．莎木（FREE／SEGA）：

目前软件开发还算顺利。只是每天都有新的构想和资料追加，令得发售延至10月。有很多人误解第一章横须贺只是序章而已，大的故事还在后头。事实不是这样。就拿这第一章来说，所有的剧情量加在一起，若以两个小时的影片中的对话量为单位，大约是这样的30部影片才能赶上。但是，这么广大的篇幅并不是只有单一剧情而已，“莎木”是由无数在其背景中生活的人将他们一点一滴的生活细节组合起来所构成的世界。所以，不同玩家在游戏玩的时候会得到不同的乐趣。

在一个章节中登场的人物，每天都在增加。目前，第一章已有200多人上场。而与故事有很大关连的人物也超过了50。而且每一个人物在游戏中都有自己的生活，每天也在从事各式各样的活动。而在一星期中他们可能会有不一样的行动。光是观察他们的行动模式就是一件很有乐趣的事情了，例如说谁和谁在一起、谁在何时会到何处去等。玩家所操纵的主角并非只是打一打、跑一跑，就拿“打”来说，凉要经过重重拔涉，也许在一处很不起眼的地方，才能找到某个深藏不露的高人，然后再虚心地向高人讨教，才有可能修得一项绝技，以对付路上的小流氓。

至于在游戏中可以搭乘的交通工具，以现在来说，玩家完全可以等公共汽车，或是骑自行车，随着情节的深入，你还可操纵着凉驾驶大摩托在横须贺闯荡。以上也要严格游玩才能获得，像大公共会在街上按着时刻表走行，想乘坐的话，请花钱。另外，自己骑自行车时，别忘了和街上的行人打招呼哦！

其次就是在横须贺的游戏中心，里面准备了不止一种游戏来让大家玩，像投掷飞镖等，而在机厅中你会看到世嘉自70年代发展起来的各种老设备。尽管大家玩到的只是一些迷你游戏

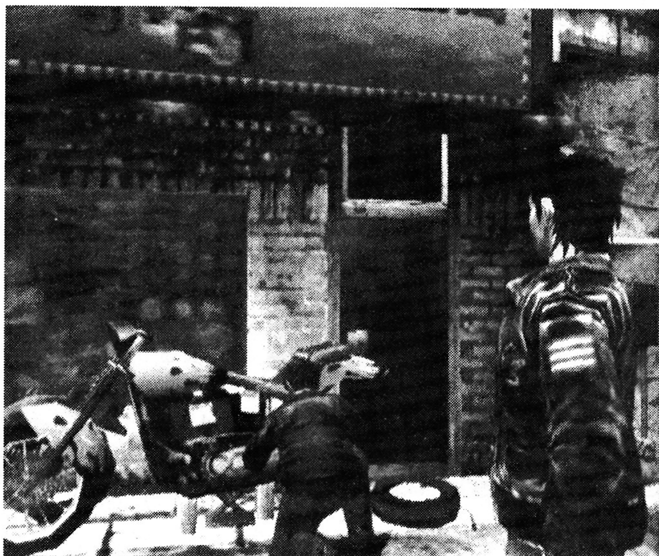
，但制作者还是很用心地准备它们。相信到时会让你大吃一惊。

关于主角的成长，除了格斗技巧的传授，也在考虑各种其他可能。最终目的是想让不同玩家培育出的主角不完全相同。

……大家不要担心……

莎木全长十六章，第一章花费了三年，全十六章预计四十八年整。不过铃木裕先生仍旧全身心投入，日以继夜地指挥制作这款游戏。本作以拟真的世界为舞台，加入时间轴，只有品质完美之时，才会上市。注：游戏中所有物品均以等比例制作，主角可进入任何建筑物中，并触及物品，因采用了最先进的技术。

→横须贺最出名的一点在于它是驻日美军的海军基地所在。游戏中大家可看到比这画面还要细腻的图像。



■3．D2（A．RPG／WARP／GD4枚）：

倍受众人注目的这款作品，只因饭野贤治。这位先生曾说：“不比生化DC版早发售行不行？（笑）”至于现在的制作进度，“已经装满2片GD了”，而且还会继续增加容量。“但由于没有装5片CD的盒子，所以大概不会制作那么多片吧（笑）！价格也一定会控制在一般消费者可以接受的范围，希望压到6800YEN以下。”

另外D2也打算对应VMS视觉记忆卡与通信机能，但是，并无对应DC专用枪的计划。对于喜欢拿枪射击的玩家们，可能会有些失望。



↑发售日已定，会不会促进DC的硬件销售呢？

D2在气氛上虽与一代类似，剧情当然两样，罗拉不再是多拉吉拉的女儿。尽管D2这名字与3DO“M2”上的那个相同，但二者却是完全不同的东西。D2是饭野先生的心血之作，为了将游戏三维空间营造的更好，他不惜延期以发展新的开发工具。这样一位感觉敏锐的的游戏制作者，定然会借此机会向玩家展示自己的才华。

■4．电脑战机2（DC／ACT／SEGA）：

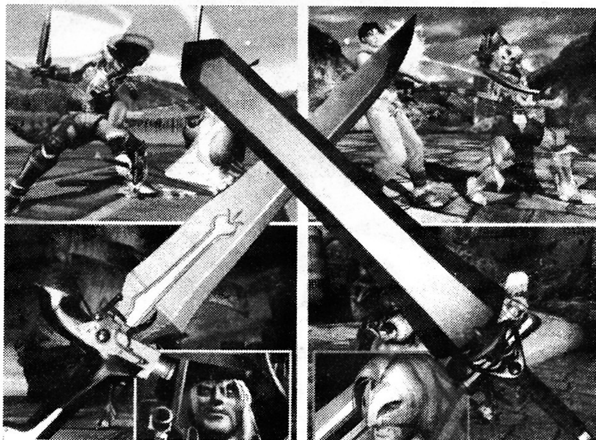
DC发售前就已预定的软件。目前移植的是街机“5．4”版，从目前的画面看，完全不逊色于街机，更有其他新要素，并可进行通信对战。只是游戏最好配置专用操作杆，以体验机器人战斗的无尽乐趣。据编者观察，目前一些有此游戏的大小机厅中，“电脑战机2”成为青少年最喜爱的游戏之一，大概是其操作方式的原因吧！而且对战之风很盛。

■5．格兰蒂亚2（RPG／GAME ARTS）：

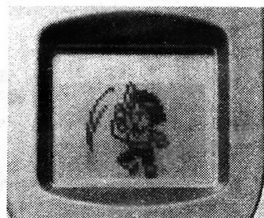
从前作看，这款游戏的发售日恐怕要到2000年冬季才能推出，这还是往快了说。目前的角色、剧情、系统设定相当顺利。已知的情报是世界观已与前作不同，系统有所进化。

■6．灵魂力量（DC／FTG／NAMCO）：

这是制作公司与DC阵营合作的超大作。效果力争十倍于街机。画面以外的主要变动之一，是模式变得更加丰富了，特别值得一提的是剧情模式“MISSION BATTLE”，令可玩性倍增。在这个模式中，有个“剑圣的石窟”，里面有个“EDGE MASTER”，就是使棍子的KILIK的师父，他会教给玩家格斗系统……。此外，在“MUSEUM MODE”中，玩家将可欣赏到大量



↑这是BOSS，拥有刀魂的人，从装扮上看是个海盗船长无疑。NAMCO在DC版中特意将1P、2P外形塑造得迥然不同，使玩家对相同的角色也会感到新鲜。



→角色到了视觉记忆卡中变成了这个样子。



→在『博物馆模式』中，你可以选择各种详细的资料设定，包括角色、舞台、武器、背景、结局等方面。

的“SOUL CALIBUR”的原画，更可对角色进行完全解析。对于这样一款男性化十足的游戏，想必早已成为国内DC玩家的狙击目标。N64版赛尔达曾获4个10分，本作，也是4个满分。

■7．职业球会创造DC版（SLG／SEGA）：

在本作中得到了浦和红钻队小野选手的协助，使得队型更为丰富。另外，游戏对应了通信功能，预计定期将举行全国大会，而且可能会加入国外的球队。

■8．魔剑X（AVG／ATLUS）：

首先，游戏的类别给人以ACT之感，但实际上“魔剑”更重视的是其前后的情节及整体趣味性，更趋近于AVG。其次是可以自由操纵敌人身体的“PLAY IN JACK”系统。使用这个技巧来操纵敌人的话，由于玩家的不同，或是选择行动时的差异，都会使游戏内容有很大的改变。本作之所以不使用电影场面，而完全以POLYGON构筑，正是这个原因：情节随时都可能改变，固定的影像却是无法变化的。关于这个游戏，也有可用视觉记忆卡进行资料交换的传闻，经验共有虽利于通关，但这样一来游戏的乐趣就会……

■9．英雄谭（RPG／SUNRISE）：

目前SUNRISE所有的角色中，已经确定最少将会有50名机器人登场。至于其他的角色则会配合开发的状况而酌情增加。尽管作品在形态上基本算是RPG，但里面还有包含战术SLG等其他类型的要素。而游戏中的特殊事件也都可以让人感受到每个角色不同的魅力。预定在今年12月发售。

■10．烙印勇士（ACT／ASCII）：

在这款极度激烈的奇特ACT游戏中，玩家必须斩杀成群结队的魔怪。听上去有些像“天诛”。但因原作的漫画在日本销售了1000万册，所以制作方面是非常尊重三浦老师创作的剧本。目前预定，从物的配音与动画版相同。包装则决定为1枚GD，目标发售日是99年内。从目前极少量的照片看，本作在画面是非常精美的。



←表现出美丽画面与写实动作的战斗场面。可惜的是杂志图片上无法表示出那种精微动作的感觉。『魔剑』这款游戏是冈田和金子的意欲之作，但拥有独特世界观的『灵魂搜索者』会不会推出续作呢？

名作续篇的制作令人期待！

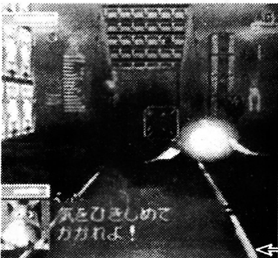
像什么VR4，任天堂大乱斗2，星际火狐64 Ⅱ，FFT2，勇者GB2，寂静岭2等游戏，都有制作的可能性。其中比较引人注目的有：

●骰子方块2： 98年6月18日前作发售，人气可谓超强。就公司方面而言，若是能够拥有更多新奇的好点子，也许就会考虑制作下一代。因此，公司本身现在确实有进行下一代制作的准备。着急的话不妨再玩玩一代，并请去玩具店收集一些相关的物品吧！

●NIGHTS2： SONIC TEAM除了音速小子外，“梦精灵”也是款广为人知的游戏，期待制作小组出续作的人不少。中裕司先生指出：现在还未决定下一次的作品是什么，但希望能够活用DC的网络功能，现在小组正在进行网络通信的相关实验，试试看这样一来游戏的感觉会有何不同。而若做出了具体的企画，则一定会作出适合的角色，要么是音速小子，要么是NIGHTS，都有可能。

●索尼克冒险2： 游戏的前作制作费相当惊人，若是出2代的话不知……倒是有不少人希望SONIC TEAM推出“梦幻之星”的新作。中先生是一个相当少见的游戏制作人，在他的游戏中常常有独创的点子，比如，音速小子的冲刺就给人以一种浮游的感觉，这是其他游戏中感受不到的，希望这种绝妙的感觉也能够出现在下一款新作中。其实新游戏不一定非得是某大名作的续篇，最重要的是希望能够将原本游戏的优点加以发挥，让玩家们能再次享受那种充满速度的感觉，像16位MD时那样。如此一来，即便是全新的游戏，全新的角色，编者相信还是会大受欢迎的。

●合金装备2： 轰动一时、不少玩家都玩过的大作。游戏的多变玩法是令人瞩目的一点，当特工的感觉也如此爽快。有人希望二代的场景是在温暖的南国，也有人希望一代的大头目能够再度出场。这一切期待、希望，统统传到了小岛秀夫先生的耳中。至于他的回应，则是“次世代PS机”……





←↗N64的“火狐”和“大乱斗”

传说中的游戏有怎样的发展?

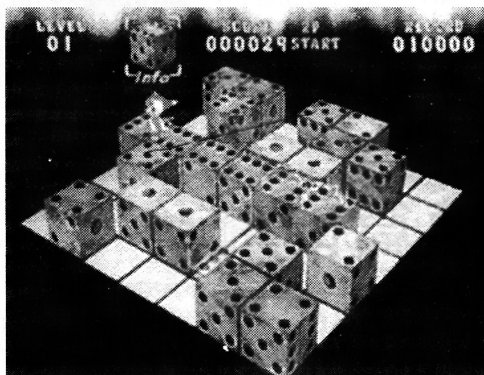
~ CHUN SOFT ~

●**街 2**：剧作家长坂秀佳先生曾经表示过要将“街 2”和“街”对接在一起的想法。那么这个梦想是否会在索尼主机上实现呢?由于 PS2 能够让这款作品达到全程影片、全程配音的境界，成为一款“人人都可以进行的互动式游戏”。那么“街 2”会不会在 DC 上推出呢?就个人的喜好而言，编者是强烈希望“街”能推出续篇，不过由于前作的销售并未达到理想中的数字，所以在实现上可能会有些困难。难得有如此优秀的作品出现，要是 CHUN SOFT 在现阶段就放弃的话，那么无疑扼杀了游戏发展中的一个可能性。毕竟将这么让人感动并且划时代的点子制作成游戏并不是一件简单的事，单是“街”中的 BGM，想来就有不少玩家大呼过瘾。

●**风来的西林**：如果推出高位机种的版本，会否采用 3D 表现，以及操作系统是否会由 3D 摇杆移动，然后按下 Z 键来射箭呢?厂商有所保留，不愿正面回答。唯一可以确定的只有壶、合成、小偷这些曾经广受好评的系统，应当会在新作品中推出。

~ NAMCO ~

看到 PS 后继机的画面后，便将访问目标锁定在东京大田区的 NAMCO 公司。进去后却发现宣传部的吉积先生和美丽的接待小姐已经带着满脸的笑容等候多时了。



●**铁拳 TAG TOURNAMENT**：这街机虽然还是 SYSTEM12 基板，但是否会“顺理成章”地移至 PS，很难说，因为 PS 在性能上不足以完全移植此作。不过，“铁拳”这个系列的下一部作品，已经正式宣布要在 PS 后继机上推出。里面隐藏的问号是，索尼公司难道也要进军街机?因为 NAMCO 制作铁拳 4 时，必然要先推出街机，街机的底板是……?至于铁拳 4 的世界观设定，目前还是空白，登场的人物也要等到故事确定后才会决定。

●**“山脊赛车”最新作**：对此，NAMCO 公司认为，RAC 类型的游戏一定会推出，但是不是“山脊”系列，就不好说了。而“永赖丽子”小姐的登场问题，可能会提出相关建议。

●美版 PAC MAN：细心人都知道，PACMAN 到明年就要过 12 岁生日了。美国人开发了一款 3D 动作版 PACMAN，预定今年年中推出，这将是 PACMAN 家族全体总动员演出的力作。至于日本方面，仅仅停留在推出的意愿阶段，发售细节未定。

NAMCO 的著名系列，看来今后要依 PS2 的走向来决定，目前该厂正准备在 PS 上推出一系列作品。无论是铁拳还是山脊，最新作推出的前提是必须先具备多余的能力才行。

~ CAPCOM ~

下面让我们探访一下正牌 2D 格斗游戏的老铺，向卡普空的冈本先生挖掘一些情报。

●**街霸Ⅲ**：这部作品，谨遵 DC 发表之初的言论，即有向 DC 移植的计划。至于在原创性要素的考量方面，不排除运用虚拟记忆卡的点子。

●**RPG 游戏**：“龙战士”推出续篇的可能性为 118 %。而先前提到的每月推出一个短篇 RPG 的计划，目前也正在加紧动工，不过由于剧本延迟的原因，大概需要两年的时间才能推出。

~ SQUARE ~

●**FF9**：在 PS2 发表会上，现场播出了 FF8 的电影，动画的精美让人印象深刻，正是在这种情况下，有人开始预测 FF9 的推出。不过就史氏的说法，现在暂还没有任何下一步动作。而 FF9 的机种是否 PS2 呢?也没有定案，总之，在 PS 上推出的可能性是 50 %，因为 PS2 是兼容 PS 的。如果在高位机种推出，就两家公司的关系而言，仍然是在索尼机上推出的可能性最大，加之广大玩家们强力拥戴本系列，3D 超强的 PS2 将成为首选。推出时间则至少在 2001 年，待到 PS2 的普及达到一个最低限度才行吧。

~ WARP ~

●**300 万本 RPG**：很久以前，约在 D2 宣布不在 M2 上继续开发时，饭野先生便指出“300 万本 RPG 正在制作中”，最初当然是游戏的企画和故事剧情的设定，但经过了一年半之后，其制作的情况大致还是停留在前面的步骤，尚未到达开发阶段，果然 RPG 不是好做的。不过可以确定的是剧情至少有 5 种，且还在增加中。机种当然是 DC 了。

~ SEGA ~

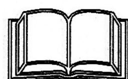
许多玩家对于 SEGA 名作的动向都持有相当积极的态度。世嘉方面的回答大致如下。

●**格斗之蛇 2**：本作可以大幅增加角色数量。目前预计登场人物可能超过 50 人，也可能包括“莎木”里的角色。SEGA 认为可能性大的有：VR 战警，音速小子，欧巴欧巴（86 年 STG 名作“FANTACY ZONE”的主角，莎木角色……）

●**樱大战 3**：由于前作的完成度非常之高，就算制作 3，制作小组也还没有找到变更点。若在 DC 上制作，可能会导入通信机能。关于 GB 版的樱大战，目前尚未预定。

●**光明系列**：这是深受中国、美国、日本等国玩家喜爱的游戏，当年土星在美国如此低迷，“光明圣柜”曾一举打入软件销量榜第三名。对于开发公司的高桥社长而言，这一系列作品就像是自己的儿女一样。估计时机成熟还会有续作，拥有 8 部作品的光明与黑暗系列，第 9 作会在 DC 上推出吗?

●**街机系列**：目前 NAOMI 基板的作品移植可能性最大，较知名的有“VR 射手 2000”，“死亡之屋 2”。但 MODEL3 的赛车游戏还是有可能制作的。不过，DC 今后可能会以原创游戏为主。



有必要讨论令玩家头痛的PS主机鉴别问题

■编者按/目前PS在我国已成为主流机种，但因其型号过多，许多玩家在购买时有些茫然，不知道到底哪一种型号最适合自己。同时玩家在购买主机后也会发现各种各样事先无法预料的问题，其中有的是玩家自己经验不足造成的，但也不排除个别经销商利用了玩家，将一些“问题PS”送给他们。本期利用园地一角，将广东“因玩游戏机，而最后成为电器维修人员”的梁文明读者的经验提供出来。

小经验：

1.怎样选购完全版的光碟？

由于众所周知的原因，所以，选购当然是相对于D碟来说。由于技术上的问题，日本游戏大作的光碟不能完全解密，以致玩家在游戏时遇到很多BUG。像生2没有结局，在去到某处时还会停机；古墓2只能打到第9关，按START常停机。以及“电软”99年第4期所说的FF8。其实有一个很简单的方法来鉴别，就是这些碟都有手柄设定功能，购买时，如果试用发现不能设定或者设定后停机的游戏碟，就不是完全版。

2.怎样鉴别索尼SCPH－7501的真假？

由于7501属超大规模集成(内部元件大幅减少)、全数码伺服（7501主板没有电位器，5501有一个，1001则有3个）之机种，而且比以前机种多了3个“SOUND SCOPE”系统，所以，其性能和读碟能力非常好，不少玩家都喜欢购买该机种。但问题也随之出现。少数不法商家通过使用7501包装盒以及7501的使用说明书(也有用5501说明书，通过复印把第一个“5”改为“7”)的方法来用5501机假冒7501。事实上，7501比5501的进价要贵不少。玩家购买7501主机时，可用其是否具备“SOUND SCOPE”系统画面来鉴别。方法如下：

按下游戏机“OPEN”键打开顶盖，再按“POWER”键接通电源，当出现“MAIN MENU”画面时，用手柄选择“CD PLAYER”，待出现音乐播放画面后，再按手柄上的“SELECT”键，如画面有改变，即为7501机。如无任何反应，即为5501机。

■天语：玩家购买主机和游戏，应加强自身的鉴别力。通过龙哥热线的反复强调，目前大家可能已经知道PS型号尾数上的0、1、2、3等数字的含义，但更深入判断一些说法的真伪，就非人人都能达到了。比如，有人说“7000型”是所有PS中最好的，“兼容性强”等等；然后就有人说“别看5501出现得早，但它可比7501来得可靠”。究竟为什么会有这种种说法，其背后目的就不为人知了。

另外，提醒大家注意，在购买主机时不要怕多花钱，买原装正品的主机和配件当然要多花些钱。想想有些手机经销商的标低比别人低，却原来是拿走了手机原配电池去卖高价，换成了一分钱都不值的烂电池（价格其实也不低），用不了多久就完蛋。买这种“便宜”货上算吗？

彩色GB是怎样设定颜色的？

龙哥您好！最近买了一台彩色GB透明版，回家把说明书（日文）从头至尾仔细看了一遍，发现第20页写着彩色GB画面可以变色．具体操作如下：

当画面出现

GAME BOY

Nintendo®

时，请按照右表中指示按键。

没想到彩色GB还可以根据自己喜欢的颜色来变色，如果想回到原来画面色彩，只须将开头关掉再开便可。(注：表格中的变色，经本人证实/上海胡光晔)

●彩色GB颜色设定操作表

	按键	画面颜色		按键	画面颜色
红色	↑	深红	青(蓝)色	←	深青
	↑＋A	红		←＋A	淡青
	↑＋B	淡红		←＋B	青
黄色	↓	深黄	绿色	→	深绿
	↓＋A	暗黄		→＋A	暗绿
	↓＋B	黄		→＋B	绿

彩色GB机的供电问题：

主机比较娇气，玩家有用不符合要求的变压器导致电源部分坏掉的例子。碱性电池又太贵，用充电电池行吗？充电电池的电压一般低于普通电池，使用时间长了可能会对屏幕寿命有影响，必须经常充电，保持稳定电压。



科·普·园·地

有必要讨论令玩家费解的专业术语问题



现今，3D 已成为一种趋势，虽然它在 TV GAME 与动画方面取代 2D 还不行，但在 PC GAME 上取代已是没有什么“虽然”可说的了。作为跨世纪的玩家，有必要尽可能多的了解这方面的知识。本“函授班”尽量通俗，让不戴“近视眼镜”的玩家也可看懂。

前篇：一些基本的东西

PIPELINE

这就是我们所说的 3D 图形管道了。它其实是一个将抽象的 3D 形体显示在屏幕上的一系列过程，包括镶嵌(TESSELLATION)、转换(TRANSLATION)、变形(TRANSFORMATION)、剪辑(CLIPPING)等。镶嵌是将 3D 物体分割成 POLYGONS，转换和变形是对 3D 物体进行坐标变换，剪辑就是把不可见的多边形除去。“巴比伦塔”片断中没有使用的就是这个“剪辑”，目的纯粹是为了炫耀 DC 的处理能力。

光栅化

这个是不是没听说过呢？光栅化是通过三角形各顶点的坐标，求得三角形与其内部的扫描线的交点坐标，以及扫描线上所有点的坐标（也就是说将三角形所有点的坐标都求出来）。这个光栅化在 PIPELINE 中可说是举足轻重，如果这一步骤处理得不好，是会对最终在屏幕上显示的图像产生很大影响的，诸如纹理不连续，多边形之间的孔洞，还有多边形的重叠等。

SHADING

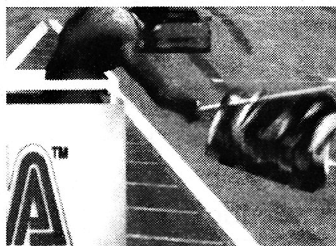
从以前的杂志上，各位已经知道明暗处理是什么了吧？明暗处理分 FLAT、GOURAND、PHONG 三种。第一种以其效果命名，后两种以其发明者的名字命名。在了解它们的区别之前，先讲讲局部反射光照模型。这个模型其实是多边形顶点的法线向量相对于光源和视点方向的函数。下面转入正题，FLAT 已被淘汰掉了，不提。先从简单一点的 GOURAND 说起。GOURAND SHADING 就是对多边形顶点使用局部反射光照模型，而多边形内部的点的明暗效果则以顶点的为依据计算而成的算法。这种算法优点是速度快，但效果只能说较好，是目前的 3D 加速卡都支持的算法。PHONG SHADING 则是对多边形内的每一个点都使用反射光照模型，光是听起来就已经很吓人了，耗费的硬件资源非常的庞大，效果当然是无话可说啦！从索尼公布的资料来看，PHONG 算法实时方式在 PS2 上应该可以勉强实现，不过以 DC 的 POWER VR SG 的能力大概是无希望了。

线性过滤

在介绍 DC 的文章中，曾经提到过双、三线过滤的概念，但仅就那些名词，似乎还不太明了。现就此补充一下，每当物体做水平或垂直移动时会产生失真，为消除这一现象，就要用到双线性过滤，而三线性过滤则是在双线性过滤的基础上使用 MIP－MAPING，UNDERSTAND。

后篇：向您介绍 OPEN GL

OPEN GL 的大名大家不会没听说过吧！它的全称是 OPEN GRAPHICS LIBRARY，是一个与硬件无关的，提供 3D 绘图及着色功能的 API 库，它由核心库、实用库（对核心库的补充）、辅助库等部分构成，而对游戏有用的函数都集中在核心库与实用库里面了，从基本的三维变换、显示列表（一组命令缓存），到光源、材质的设置，无所不包。PC 上的一些著名游戏也是针对 OPEN GL 优化的。但奇怪的是大多数 3D 加速卡并不能很好的支持它，这其中的原理据说是针对 OPEN GL 的驱动程序很难编（针对这种情况，在电脑上有人用 D3D 来模拟 OPEN GL)。附图给出了 OPEN GL 的内部工作流程。



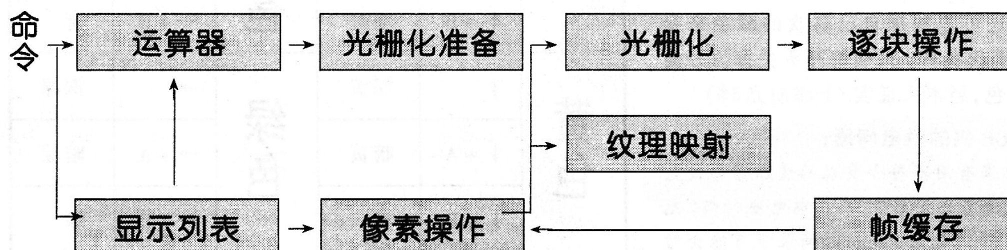
流程图注

●光栅化准备：在这一步除了做光栅化准备外，还进行坐标变换、光照处理。

●逐块操作：包括 Z－BUFFER、ALPHA 混合等处理。

●帧缓存：将要被显示在屏幕上的画面所占的内存。

～OPEN GL 的内部工作流程图～



任天堂·海豚 VS SCEI·次世代PS

新世纪游戏生活大预测!!

自SCEI在3月2日发表其新主机"次世代PS"之后,任天堂也于5月12日发布了震憾业界的消息,任天堂将与松下电器联手推出暂定名为"海豚"的新主机,而且竟然和SCEI使用同一媒体——DVD!两大会社不约而同地都要制作DVD游戏机,其中有什么名堂呢?还有,将来的游戏生活又会如何呢?

翻译/张云生　责编/PERFECT

只有了解过去才能予知未来

任天堂和SCEI之间曾经有过合作计划

今年的5月12日,任天堂将它与松下电器的合作关系公布于众。不过谁又会知道大约在九年前,也就是90年1月1日,任天堂和SONY也曾有过合作计划。这种关系是从SONY方面负责人久多良木键氏向任天堂出售自家生产的CD ROM开始的。任天堂当时的想法是这样的:在当时的主流游戏机——SFC上追加一个CD ROM。具体做法就是先将主机加大一圈,然后把CD ROM内藏其中,而这个新机种则是两社共同拥有的,也就是说双方都为其开发制作游戏。据说SONY方面当时称此机种为PS。但是出人意料的事情发生了,就在91年5月,任天堂竟然发布了与飞利浦合作的消息。在麻仓玲士所著的"SONY的革命们"一书中曾推测说,当时任天堂是惧怕SONY在游戏机市场的生意越做越大会抢了自己的饭碗,因此解除了和它的合作。而后任天堂与飞利浦的合作最终也以取消而告终了。(本刊在"98增刊"及"收藏纪念1"中有详细介绍,可参看)最后任天堂只得独自开发了新主机N64。另一方面,于96年就研制并发卖了CD ROM游戏机3DO的松下电器也没有能够在游戏机市场逗留多久,早早地退出了竞争。直到任天堂说要在2000年发卖的次世代主机上使用松下的DVD技术为止。

也许这就叫作命运,如今任天堂和SONY又将以全新的格局在DVD游戏机上一决雌雄了。

松下的电器商店文化 ⟷ 提携 ⟷ 任天堂的玩具店文化

从生产双头插座起家的松下电器,生产廉价的大众化家电产品是它的特色,但它在游戏市场上却不曾活跃过。

VHS Video
◀同SONY进行了激烈的竞争,最终以胜利而告终,成为日本的标准规格录像带。

MSX2
▶作为廉价版电脑的MSX。当时松下和索尼都准备扩大生产。

3DO
◀94年发卖的32位游戏机,市场占有率不高,很快就销声匿迹了。

便携式DVD播放机
▶松下公司引以为荣的次世代记忆媒体,据称容量高达CD的20倍以上,像那些大作仅用1张就能装下。

最初起家于花札、纸牌制作的任天堂直到现在也没有摘掉玩具店的招牌,它所发卖的商品也都与玩具有关。

原祖手掌机
◀由已故的横井军平发明的畅销商品之一,既可以玩游戏,又能看时间。

红白机和机器人
◀登场于85年的红白机对应玩具,机器人也可以通过眼睛上的镜头读取电视画面而做出各种动作。

GAME BOY
▶89年发卖的手掌机,同样由横井军平开发。

VB
▶内视型游戏机,卖点在于立体感强,但最终以失败而告终。

口袋皮卡秋
◀口袋妖怪中的人气角色皮卡秋是游戏的主角。

源于 SCEI 的最新情报

9 月 17 日将在东京游戏展上发布的关于 99 年秋发卖次世代 PS 的情报，在此向大家介绍一下摘要，当然还会有新情报哟！



将使用只读 DVD

关于次世代 PS 的情报，与今年 3 月 2 日所发表的内容没有任何的改变，但是当时的发言有些地方可能会引起玩家的误会，在此进行一下说明。

首先，关于 DVD 我们将使用只读型，即不可以写。但是，具体到能不能播放 DVD 影碟目前还在讨论当中。当然音乐 CD 还是照样可以听。

SAVE 方面我们打算继续使用记忆卡和 PDA，因为如果不这样做的话，玩家在玩互换机种 PS 上的游戏时就会感到不便。

另外，通信用 MODEM 并不属于基本配置，不过机器设有 PC 卡用的插口，需要的玩家只要购买对应 DOS/ V 用 PCMCIA 卡的 MODEM 卡就可以进行通信。但是我们 SCEI 并不十分赞成通信，不过我们还是会留给玩家选择的余地。

手柄方面也没有什么变化，仍然延用 PS 的振动手柄，这是为了实现次世代 PS 与 PS 互换而采取的措施。而且，我们认为在现阶段 PS 手柄已经足够满足需要了。再有，大家熟悉的 PS 标志也会出现，我们希望它能够成为 PS 家族的标志。

次世代 PS 的发卖最初妆是以"职业"玩家为主要对象的

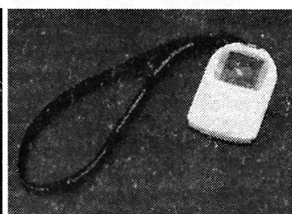
下面就向大家简单介绍一下我们今后的战略。现在的基本状况是这样的：我们已经把开发器材以"出租"的方式借给预定年内发卖软件的各软件厂商了。等到入秋以后，我们准备开始正式"出售"开发器材。不过因为生意很多，所以要想把器材交到所有软件商的手里还需要一些时间。现在外面有传言说开发器材的价格会高得惊人，事实上我们一直打算以不超过 200 万日元的价格进行交易。记得 PS 的开发器材的售价是一百多万日元，所以不会有多大的差别。另外，软件的价格将和现在一样，由软件制造商自行决定，版权使用费的问题也像 PS 一样与发卖价格相关。我想，软件的主流价格应该还是在 4000 至 6000 日元之间。

作为销售战略，次世代 PS 发卖最初是以职业玩家为主要对象，然后等主机产量走入正轨再逐渐争取一般玩家的心，最后关于 PS 我还想说一句，今后 PS 及其软件将继续与大家见面，请各位玩家放宽心。

PS 标志将继续使用！

PS 的标志不会改变，只是标志下面的"PLAYSTATION"的字样会有所变化，福永先生说要把它作为 PS 家族的象征永远地使用下去。





索尼的发明家文化

能够随心所欲地挑战新行业的索尼，特别是在制造小型商品上，世界上可算是数一数二。它不断推出新规格，在 digital 领域也很有实力。

WALKMAN



▶令索尼闻名世界的超级机种，是一种便于携带的单放机，其后继机种现在也到处可见。



数字摄像机

◀在推出后不久，数字相机就成了主流产品。

记忆卡

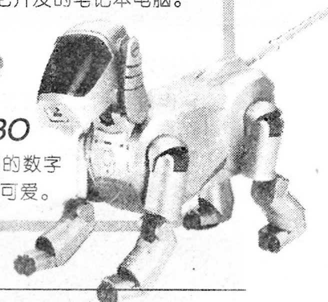


▶由于是为 PC 制作的，所以在次世代 PS 上将不会使用。单价较高也许是其唯一的缺点。

VAIO

◀索尼开发的笔记本电脑。

AIBO



▶通过网络以 25 万日元发卖的数字机器宠物，其真实的动作十分可爱。

玩家最希望在新主机上出现什么作品呢？

排名	作品
1 位	超级马力奥
2 位	塞尔达的冒险
3 位	妈妈 3
4 位	皇家骑士团
5 位	口袋妖怪
6 位	勇者斗恶龙
7 位	火炎之纹章
8 位	马里奥赛车
9 位	星际火狐
10 位	F－ZERO

海豚

压倒性的强作全部由任天堂制作



排名	作品
1 位	最终幻想 9
2 位	勇者斗恶龙 8
3 位	生物危机
4 位	GT 赛车
5 位	铁拳 4
6 位	真女神转生
7 位	超级机器人大战
8 位	德比赛马
9 位	街霸 3
10 位	兰古瑞萨

次世代 PS

雷打不动的"FF"、"DQ"系列名列前茅



SCEI 和任天堂所选择的新媒体——DVD 将为游戏带来全新的感觉!!



舒适的游戏

DVD 的大容量及其高速度读盘使 GAME PLAY 更加舒适

曾经是游戏媒体主流的卡带之所以被 CD－ROM 取代，最主要的原因是因为 CD ROM 的容量大。但是另一方面，CD ROM 由于不能像卡带那样直接传送数据，所以在游戏中常常出现因读盘慢而不得不等待的情况，造成游戏的不连续性，这可以说是 CD ROM 的一大缺陷。



▶这样的画面将不再出现！

SCEI 和任天堂两大会社在它们的新主机上使用拥有庞大容量的新媒体 DVD 以及与其相对应的能够高速传送数据的 CD ROM，这样一来，玩家再也不会因为读盘时间烦恼，而是更加投入的游戏。对于游戏开发者来说，也不用再为 LOADING 时间过长操心，而是更加专心的制作游戏，令更具魅力的游戏得以出现。

大容量

一张盘最大可以装下 17GB 的容量

DVD 的容量最大可以达到 17GB（单面一层的使用容量为 4、7GB），相当于 28 张 CD 盘的容量。当初以容量取胜的 CD ROM 也因为画面和音乐数据的增大化而渐显吃力，想想近日发卖的 RPG 大作，哪一部不是 2 枚组、3 枚组。不过这些问题都会随着 DVD 的使用迎刃而解，只需一张盘就可以结结实实的装下所有数据，绝不夸张！

数字音响

5.1ch 数字音响使游戏临场感倍增

DVD 还对应 5.1ch 数字音响。有些电影院就是采用这种音响方式的。如果有机会到这种装备的电影院去体验一下的话，就会发现所有的声音都比平时在电视或是音响上听到的更清晰、更真实、更感人、更……

至今为止，我们所说的游戏机的进化，大多是把重点放在最大表现色数还有 3D 表现能力等画面表现部分上，这是因为人的视觉最容易感觉到变化，但是音质上的变化却可以给人一种身临其境的感觉，从而使玩家全身心地投入到游戏当中去。要是有机会的话就去电影院里体验一下它的威力吧。

多声道

多声道的游戏别有洞天

DVD 不但容量庞大，而且还可同时处理复数的声音和影像数据，比如在动作游戏中遇到困难无法过关，这时就可以利用副声道获取攻略情报和提示；再比如，赛车游戏中玩家在紧张比赛的同时还可以忙里偷闲切换一下汽车音响的 BGM 等等。大概在不久的将来，这些都不会再是梦想了。

SCEI 任天堂 选择 DVD 媒体的理由

游戏机的媒体从红白机时代的卡带已经逐渐发展成为现在 PS 时代的 CD ROM。如今面临着 21 世纪的到来，任天堂和 SCEI 两大会社在它们次世代新主机上都打算使用新媒体 DVD，其原因何在呢？答案就在记者招待会上两社长的发言里。

黑盘

PS 用 CD ROM，SCEI 选择成本低、流通快的 CD ROM。黑色的设计主要是为了区别于其它 CD 软件，另外还可以增加耐久度。

卡带

任天堂自红白机时代一直使用至今的媒体。其具有读取数据快、通过搭载芯片追加新机能等优点，任天堂十分重视这种像玩具的感觉。

SCEI 从发展前途、成本还有流通三方面选择了 DVD

首先，DVD 远远超过 CD ROM 的大容量是 SCEI 选择 DVD 的主要原因。随着游戏的不断进化，CD ROM 已经渐渐的到达了极限，而 DVD 却拥有可以容纳 CD ROM 28 倍以上的大容量。这与未来数字娱乐的大容量化是相吻合的。另外，DVD 在成本方面也很令人满意，虽然 DVD 和 CD ROM 的容量不同，但是其制造过程以及制造成本却基本上没有什么区别，所以说"SCEI 不仅可以使用和 PS 软件相同的价格甚至可以通过一样的渠道流入市场。基于发展前途、成本和流通三方面考虑的结果，SCEI 选择了 DVD。

索尼电脑娱乐董事长
久多良木健

任天堂 基于版权和成本的问题选择了 DVD

任天堂向来比较重视版权问题，所以它选择了 DVD，当然它的实现基于任天堂与拥有较高 DVD 技术的松下电器之间的合作关系。

在过去，以 CD ROM 为媒体制作游戏并不是没有引起任天堂的兴趣，而且事实上任天堂也曾经在超任时代开发过搭载 CD ROM 的周边机器。但是 CD ROM 不仅在读盘速度上有很大缺陷，而且还比较容易被盗版，一旦盗版软件在市场上出现，必定会影响到主机的销售。这就是任天堂一直使用卡带媒体的最大原因。而 DVD 不但成本低，在防止盗版方面也有很大优势，任天堂选择 DVD 的理由显而易见。

株式会社任天堂董事长
山内溥

新主机预想

次世代 PS 是可以制造微妙情绪的超级主机

索尼的新主机能够逼真再现女性柔魅的举止！

于今年 3 月 2 日举行的次世代 PS 发布会的巨大屏幕上演示了数字娱乐发展过程中的三次转折点，第一次是 88 年在电脑上生成声音的“音响合成器”，第二次是 94 年在 PS 上进行 3D 制图的“制图合成器”，而第三次则是 2000 年的次世代 PS 上制造情绪的“情感合成器”。据说次世代 PS 能够制造出情绪等细腻的感情表现。不错，PS 也曾凭着其强大的 3D 制图功能改变了游戏“影像”的概念，但那还算不上是质的改变，而次世代 PS 不同，它可以使接近真实、更细腻、更自然的表现成为可能。

从发表会公开的画面已经不难看出次世代 PS 的强大表现能力。傍晚的阳光照在湖面上，不规则的反射似乎有些耀眼，透过微风掠起的阵阵波痕，隐约可见水中的鱼儿。

在这样一段影像中并不是把所有的动作都事先设计好，而只是把“波”呀“风”呀做一个定义。当“波”遇上了“风”，次世代 PS 就会以真实时间制造出“风吹波动”的影像。

还不仅仅是这些，打个比方，让我们表现一下女性。如果是 PS 的话，虽然可以做到外表酷似女性，却不能以更深的层次表现女性。但是用次世代 PS 就可以制作出女性内在的温柔举止和表情，进一步还能使更加细腻的感情表现成为可能。

3 月 2 日的发表会只让我们对次世代 PS 有了一个不十分清晰的了解。据久多良木健氏说在 9 月 17 日举行的“99 秋东京游戏节”上次世代 PS 将揭开所有的面纱，面向广大玩家，我想那定会成为震撼世界的展现。

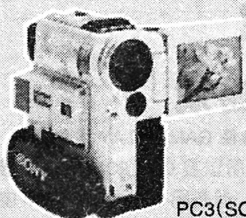
次世代 PS 与外部机器连接的接口采用了在家电和 PC 上使用的 3 种通用规格。而至今为至的家用游戏机则都是采用各自规格的接口，原因在于重视主机的独自性。

可是 SCEI 为什么会选择使用三种通用规格呢？其实理由很简单，这样一来，就可以把以后推出的数字机器轻而易举地接在次世代 PS 上了。

从一个小小的外部接口上就不难看出，次世代 PS 的设计是经过深思熟虑的。

IEEE 1349 影像输入

用摄像机拍下你和朋友们的模样，而后把它输入次世代 PS 吧！如果真是这样的话，我们就可以随意玩味美好的回忆啦。真是很期待呀！



PC3(SONY)

数字摄像机。可以通过 LINK（IEEE 1394）将画面传送到索尼的笔记本电脑“VA10”中。

PC CARD 享受网上的无穷乐趣

把次世代 PS 接上 MODEM 卡，开机，上网进入想去的网页吧。这就是现行机种所必备的网络功能。

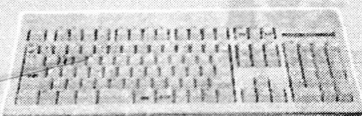


PHSDATA CARD(SII)

连接笔记本电脑和 PHS 的 PHS 用 MODEM CARD，通过此卡，可以上网。

USB 可以打文章

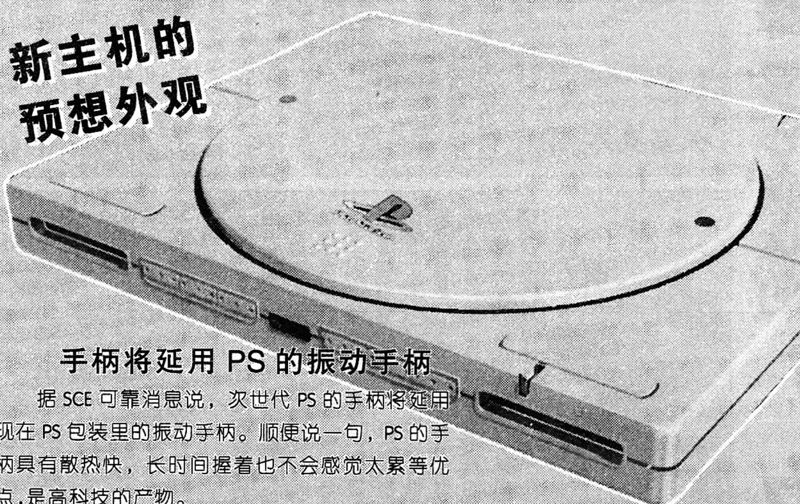
广泛用于扩张余地较小的笔记本电脑上，有 MODEM 以及硬盘条件。看来次世代 PS 可以连接不少 PC 周边哦！



USB 接口对应键盘

搭载了 WIN98PC、IMAC 的 USB 接口的键盘，主要用于连接 PC。这种规格具有低中速的 DATA 传送速度。

新主机的预想外观



本体的设计将更加简洁

PS 本体及手柄的设计是由在 SONY CORPORATE 设计中心从事 AD 的后藤祯祐氏负责担当的。后藤氏还曾担当过笔记本 PC“VA10”系列的设计工作。凡是他经手的设计都很讲究。而且很实际这种传统在次世代 PS 上也会有所体现。当然以 WALK-MAN 为代表的索尼特有的简洁性也不能忽略。

基于以上几点，我们进行了预测。在手柄接口的旁边会有记忆卡插口，而本体的厚度大约是 PS 的一半。此外，在机器的正中还设有红外线装置。

手柄将延用 PS 的振动手柄

据 SCE 可靠消息说，次世代 PS 的手柄将延用现在 PS 包装里的振动手柄。顺便说一句，PS 的手柄具有散热快，长时间握着也不会感觉太累等优点，是高科技的产物。

新主机预想

能否超越N64软件的新鲜感将是关键

任天堂的“海豚”所追求的是网络家电吗？

今年5月12日，任天堂宣布了和松下电器产业一同开发生产包括DVD游戏机在内的数字网络家电的计划。想当初NINTENDO64的发卖是在96年6月23日，也就是说N64发卖还不到三年任天堂就发布了新主机的消息。

N64现在并没有被淘汰。任天堂同迪斯尼合作开发的N64软件，曾在E3上公开发表的“STAR WARS EPESODE1”还有“大金刚64”等大作均受到注目而成为话题的焦点。就算是在销售状况不太好的日本也有超过500万台的销售量，说它是“畅销的机种”也没有什么奇怪。可是为什么任天堂这么急着发表新主机“海豚”呢？其中一方面原因是它不想让索尼的次世代PS在全世界注目的E3上太出风头。任天堂在会上不但宣布了新主机将于2000年末在日美同时发卖的消息，而且还再三强调“海豚”绝对是完全超越了N64的游戏机。

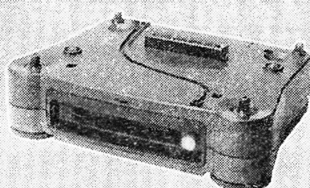
记得当初N64以一句“改变游戏”作为口号在游戏中创造出了完全的立体空间，在这一点上，N64可算是一枝独秀。如今海豚究竟能不能超越N64，能不能超越索尼的EE，我想那正是全世界游戏制作者所关心的问题，同时也是能否使人类攀登娱乐新高峰的关键所在。

另外，海豚的设计追求的是一种利用网络的全新游戏。与其相比，SCEI却不提倡网络游戏，并声称次世代PS将不与网络连接。总之，就让我们期待任天堂为我们创造一个崭新的网络娱乐空间吧。

与SCEI相比，在流通方面任天堂似乎给人一种保守的感觉，可是事实正相反，任天堂敢于尝试新的流通方式。举个例子，在86年发卖红白机DISK系统的时候，任天堂曾企画过其对应软件的网络配置。另外LOPPY以及卫星服务也是任天堂对新游戏流通方式的一种挑战。所以，在新主机上，利用网络把游戏送到玩家手中的这种流通方式也不是没有可能。

但是还存在一个大问题就是保存配置数据的记忆装置。遗憾的是现阶段还没有一个确切的答案。

记忆装置会采用64DD吗？



作为从网上下载DATA的记忆装置，到底有没有使用64DD的可能呢？按理说，64DD的可写容量为38MB，作为外部记忆装置是足够用了，而且从N64还没有被淘汰的角度考虑，如果把64DD作为连接N64与新主机DOLPHIN之间纽带使用的，可能会抓住更多玩家的心。怎么样，不错的设想吧！

可以连接传说中的新型GB吗？



新型GB预想图

传说是有32位的CPU，并搭载了更加美丽的液晶画面的新型GB。既然新主机海豚能够与N64和GB进行连接，那么与新型GB的连接也应该可以实现。通过海豚可以把从网上下载的最新DATA转移到新型GB上，这样一来就形成了一个任天堂独特的娱乐网络。也许任天堂会把新型GB作为携带终端来使用吧？另外，新型GB当然也能够使用原有的GB软件。

手柄是由宫本茂设计

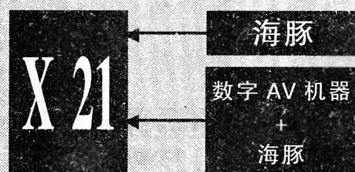
N64的3D手柄就是游戏大师宫本茂的杰作，如果海豚的手柄也由他设计，真不知道会是什么样子。

机体设计的圆滑的流线型

无论是FC还是SFC的本体设计都很适合日本的家庭，可是到了N64却一改以前的设计风格，其原因是任天堂想设计出超越国民性的差异而被全世界所接受的全新主机。所以据我们分析这次新主机DOLPHIN的机体设计也将是不单适合日本国内而且是世界通用的设计。在此基础上我们进行了预测。结果大概是这样，整体上设计为圆滑的流线型，而主机上面的标志则是波状的。



新主机的预想外观



任天堂、松下电器撰写的数字网络的未来

任天堂决定于2000年发卖它的DVD游戏机，几乎是同一时期，松下电器也会发卖包括DVD-VIDEO、DVD-AUDIO在内的一系列DVD电器产品。之后，两社将共同开发并推出网络家电的核心机器「X21」。提起网络家电，也许有人还不熟悉，其实在各家电厂商之间早就开始了激烈的攻防战。只要你读一读经济报，就会了解每天都有关于网络家电新技术开发混战的报导。也许应该称它为网络机器战争。

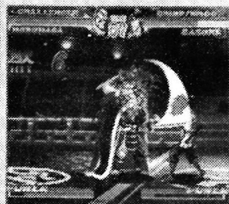
格斗天书特集!!

NEO·GEO 世纪末

『乱舞势力』经典纪念版

NINJA MASTER'S ～霸王忍法帖～

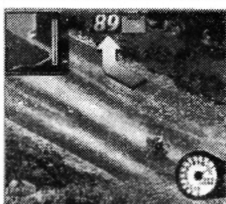
ADK
格斗 FTG
1996.5.27
MVS、ROM、CD



以忍者为主要角色的格斗作品，可以使用武器，也可以徒手。必杀技的种类十分丰富。

超速赛车

ADK
RAC
1996.4.26
MVS、ROM、CD



可以使用运动车辆或军用车辆等丰富的多样化机器的赛车游戏，对于秘道的搜索十分刺激。

合金弹头

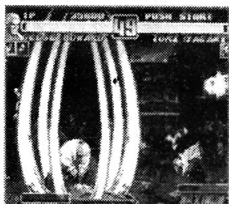
SNK
STG
1996.4.19
MVS、SS、PS、ROM、CD



驾驶新型万能战车"合金弹头"与敌人进行战斗的横版动作射击作品，画面做得十分妙趣横生。

96 格斗之王

SNK
格斗 FTG
1996.7.30
MVS、CD



《KOF》系列的 96 年度版，吉斯等历代 BOSS 角色也参战了，草雉京的必杀技从此代开始有明显变化。

足球风云

SAURUS
SPG
1996.7.19
CD



以足球为主题的作品，许多操作都变得十分简单，但口碑不是很好。

神凰拳

SAURUS
格斗 FTG
1996.6.13
MVS、CD、ROM、SS



用 3DCG 描绘的 8 名天神的格斗战，其中"天变地异"槽会令 POWER 大幅度 UP。

赛马王 2

SAURUS
竞马 ACT
1996.9.24
MVS、SS、ROM、PS



推出多机种版本，驾御自己的坐骑转战各地的比赛，最终获得王者的称号。

风云默示录 2

SNK
格斗 FTG
1996.9.20
MVS、CD



以近未来为舞台的格斗作品，延续前作的风格，但有着 2 对 2 的组队战新系统。

超铁战机

SAURUS
STG
1996.9.20
CD



操纵战机与机器人与敌人战斗的横版射击作品。有着浓重的蒸汽时代的风格。

软件召集令

『乱舞势力』经典纪念版

~集结人热NG力量~

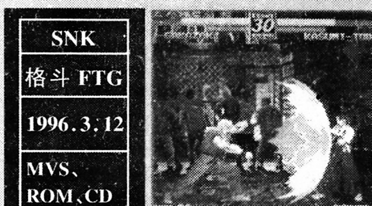
~乱舞秋日业界风云~

四年的精彩一并呈现 1996～1999 50本

时值初秋，这次的特集为大家带来的是NG在1996－1999这四个年头中所推出的50款游戏的简要介绍，但愿你在舒服的屋子中悠闲地看杂志时不要为之感动进而冲动得大汗淋漓啊！(其中有不完全或不正确之处请大家明鉴！ ——SHADOW PHOENIX

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝

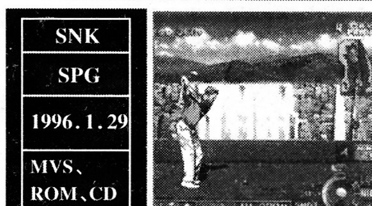
SNK
格斗 FTG
1996.3.12
MVS、ROM、CD



昔日SNK四大天王之一的《龙虎之拳》的最新作品，操作方法有若干变更，也追加了不少新系统。

大型高尔夫锦标赛

SNK
SPG
1996.1.29
MVS、ROM、CD



为夺得锦标而在4个赛道进行比赛，可选择6名角色，CD版有隐藏赛道存在。

游戏名称

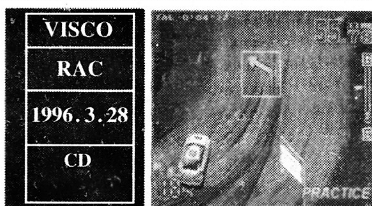
厂商	游戏画面
类型	
发售日(泛指NG版)	
现有版本	

解说

表例

NEO 漂流

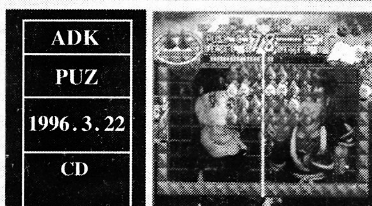
VISCO
RAC
1996.3.28
CD



《漂流'94》的续篇，作为赛车游戏似乎不论从速度感还是操作感都不是十分理想。

挤出神怪骗局

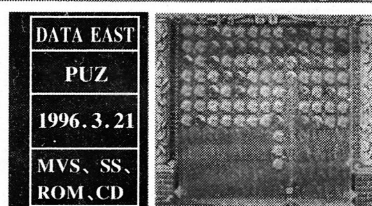
ADK
PUZ
1996.3.22
CD



可以召唤出许多道具而对敌手进行攻击的对战PUZ游戏，人物都是SNK的著名人物。

魔法彩球 2

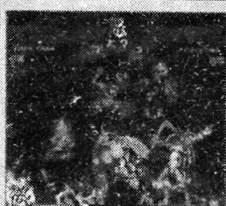
DATA EAST
PUZ
1996.3.21
MVS、SS、ROM、CD



以不断消去三个同种颜色的彩球、直至屏幕上的彩球全部消失。可使用7名角色。

侍魂 天草降临 特别版

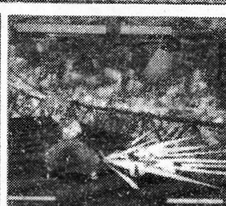
SNK
格斗 FTG
1997.12.25
PS



《天草降临》的 PS 版，不仅可以使用查姆查姆，隐藏的 BOSS 角色斩红郎在开始也可以选用。

侍魂 ~ SAMURAI SPIRIT ~

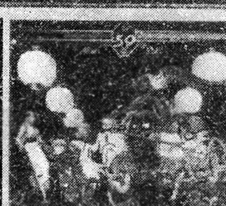
SNK
格斗 FTG
1997.12.19
MVS



《侍魂》的 3D 版本，评价颇高，色及柳生磐马从本作开始登场。著名的 S.C.S 系统也是第一次出现。

～幕末浪漫～ 月華の剣士

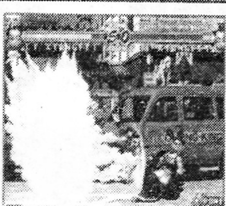
SNK
格斗 FTG
1997.11.27
MVS、PS、ROM、CD



以幕末为舞台，使用剑进行格斗的作品。选择"力"及"技"两种剑质是特点之一。

RB 饿狼传说 2

SNK
格斗 FTG
1998.3.20
MVS、ROM、CD



《饿狼传说》系列的第 7 部作品，使用角色可达 22 人，人气角色李香绯第一次登场。

合金弹头 2

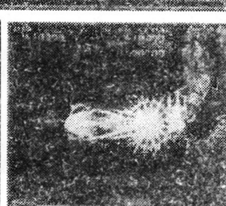
SNK
STG
1998.2.23
MVS、ROM、CD



大热门作品的第二作，不论是机动战车还是别的都大幅 POWER UP，可乘坐之物达 4 种。

光辉之星

SNK
STG
1998.1.19
MVS、ROM



《冲击之星》的续篇，其中换枪射击的倍率被强化了，典型的硬派射击作品。

NG 杯足球'98

SNK
SPG
1998.5.28
MVS、ROM



继承《得点王》系统的足球游戏作品，集结 64 国进行世界锦标赛，以称霸世界为最终目的。

超热赛车

SNK
RAC
1998.5.13
MVS



《越野四驱 RV》的续篇，感觉上是 SNK 推出的赛车游戏中操作感最好的一部。

侍魂 · 剑客指南

SNK
格斗 FTG
1998.3.26
PS



集合初代《侍魂》及《真侍魂 霸王丸地狱变》两部作品于 1 枚CD 的作品，还有新的追加要素。

RB 饿狼传说 最佳精选集

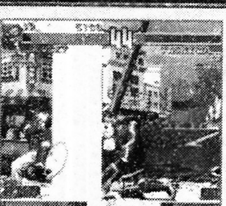
SNK
格斗 FTG
1998.8.6
SS



包括《RB 饿狼》和《RB 饿狼 特别版》在内的 2 枚组精选作品，可以使用《RB 特别版》中的里角色。

98 格斗之王

SNK
格斗 FTG
1998.7.22
MVS、PS、ROM、CD



故事性极强的 KOF 系列 98 年度作品，使用的角色包括里角色最多可达 51 人。

RB 饿狼传说 特别版 · 支配精神

SNK
格斗 FTG
1998.6.25
PS



仅在次世代主机 PS 上推出的格斗作品，采用单一战线的新系统，加入新角色阿尔弗雷特。

火热火热 7

SAURUS
格斗 FTG
1996.11.21
MVS、SS、ROM



为了争夺传说中的"火热火热珠"而进行格斗。不仅有森林中的妖精，还有机动步行战车等魅力角色。

侍魂 天草降临

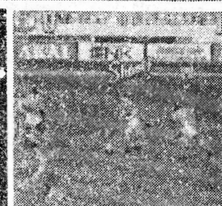
SNK
格斗 FTG
1996.10.25
MVS、SS、ROM、CD



《侍魂》系列的第四作，新加入"怒气爆发"及"14 连斩"等系统，角色分"修罗"和"罗刹"，共 34 人。

得点王 炎之自由人

SNK
SPG
1996.10.16
MVS、ROM



系列第四弹，可以从多达 80 个国家的队伍中选择自己的球队。由特瑞和坂崎良等组成的 SNK 队也有份出场。

RB 饿狼传说 特别版

SNK
格斗 FTG
1997.1.28
MVS、SS、ROM、CD



《饿狼传说》系列的第 6 部作品，使用角色由前作的 15 人增加到 19 人，通过指令还可以选择其他 4 人。

破碎一族

VISCO
格斗 FTG
1996.12.17
MVS、ROM、CD



为了粉碎自太古便存在的邪恶，充满个性的 8 名战士集结在此。必杀技和空中连续技均很多姿多彩。

闪亮之星—妖精

ADK
对战 STG
1996.11.25
MVS、ROM、CD



史上第一部对战型射击游戏，通过射击可令对方附近的障碍物落下继而对其进行攻击。

真说侍魂 武士烈传

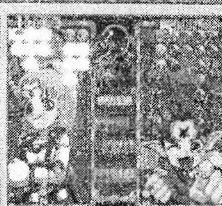
SNK
RPG
1997.6.27
CD、SS、PS



以"侍魂"的世界作为舞台的 RPG 作品，战斗中使用奥义时可以通过输入指令来进行。

魔法彩球 3

DATA EAST
PUZ
1997.2.25
MVS、PS、ROM、SS



人气 PUZ 游戏作品的第 3 作，使用角色可达 16 人之多。还特别设计了一个下降的特定模式。

KOF'96 NG 精选集

SNK
ETC
1997.2.14
CD



相当于《96 格斗之王》的资料集，其中包括"声音"、"角色档案"等，全部有四种模式。

震撼部队

SAURUS
STG
1997.11.11
MVS



作为特种部队进行任务的动作射击作品，使用角色共 8 名，可以使用多种进行特殊攻击的武器。

越野四驱

SNK
RAC
1997.9.10
MVS



使用越野四驱（RV）的赛车作品，赛道分初级、中级、上级三种，类型分 MT、AT、AT2 三种。

97 格斗之王

SNK
格斗 FTG
1997.7.28
MVS、PS、ROM、CD、SS



以"大蛇的完结篇"为主题，矢吹真吾第一次登场，97 特别队是通过投票选出来。

野兽屠夫·第二梦魇

SNK
STG(枪)
1998.9.11
MVS



作为特殊海军队员运用炸弹等道具从特殊设施中逃出来。炸弹总共有三种阶段的 POWER。

格斗之王 京

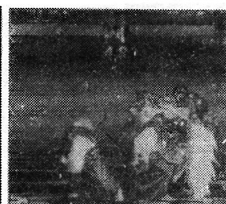
SNK/梦工房
AVG
1998.8.27
CD



以《格斗之王》的世界为舞台的冒险游戏,由日本篇和亚洲篇等五章构成。

侍魂 最佳精选集

SNK
格斗 FTG
1998.8.6
SS



由《斩红郎无双剑》和《天草降临》2 枚 CD 组成,在《天草》中可以直接使用斩红郎。

震撼部队 2

SAURUS
STG
1998.11.6
MVS



战斗方面比起前代有所变化,本作可以乘坐东西登场,攻击组合技也丰富很多。

侍魂 阿修罗斩魔传

SNK
格斗 FTG
1998.10.16
MVS



3D POLYGON 格斗作品的第二代,加入很多新系统,譬如:回复、狙击等等。

格斗之王 最佳精选集

SNK
格斗 FTG
1998.10.1
SS



由《KOF' 95》、《KOF' 96》、《KOF' 97》三部构成的精选集,对于 KOF 的拥趸是不可多得的"圣物"。

雅典娜

SNK/梦工房
AVG
1999.3.11
PS



以 SNK 的元祖人物麻宫雅典娜作为主人公的冒险游戏,追击谜之组织,使用觉醒的超能力解决问题。

餓狼伝説 WILD AMBITION

SNK
格斗 FTG
1999.1.28
MVS、PS



《饿狼传说》的 3D 版本,背景十分接近初代的作品,新系统十分利于攻防。

幕末浪漫第二幕 月下的剑士

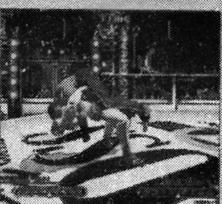
SNK
格斗 FTG
1998.11.25
MVS、ROM、CD



人气格斗作品《幕末浪漫》的第二作,角色除 16 人外还有 2 名隐藏人物,CD 版可使用武藏。

武 力 ~BURIKI·ONE~

SNK
格斗 FTG
1999.6
MVS



3D POLYGON 格斗的最新作,采用十分特别的操作方式,系统令人耳目一新,使用角色有著名的坂崎良。

修道院之谜

SAURUS/SNK
RPG
1999
PS



以英国郊外的一座古老的修道院为舞台的 3D RPG,本刊在今年 6 月号有该游戏的介绍。

合金弹头 X

SNK
STG
1999.3.19
MVS、ROM



《合金弹头 2》的强化版,敌角色的配置进行变更,追加了不少新系统。

连续技大观园(二)

武汉 张伟

天语:连续技乃格斗乐趣之本,需“理论+实践”。“大观园”从理论上武装玩家。

(续上期)事实上早在八人街霸时代便有一个人可以使用按键型连续技,猜猜他是谁?他就是苏联大壮桑吉尔夫!没想到吧?此招为:跳重P(逆)>站中P>站轻K>蹲重K。划线的部分即是,哈哈!这个看似只会重坐对手的家伙,居然是一派连续技的始祖人物,人不可貌相啊……其实就如桑吉尔夫的这招连续技那样,在许多格斗游戏中并没有设定组合技或连锁技这样的系统,但这其中仍有将轻攻击与重攻击组合而成的连续技。还是从八人街霸说起。该作中有些人物拥有几套三段式连招,其实都是可以推出四段连招的。如盖尔有一招著名的三段式:跳重P>蹲中P>脚刀。但只要仔细研究一下就可以将其演变成:跳重K(逆)>蹲中P>蹲轻P>脚刀这样的四段招。又如维加的:跳重K(逆)>蹲中P>蹲中P>蹲轻P>小二郎腿。这两招的划线部分就可算做按键型连续技。从八人街霸开始至ZERO3,几乎每一作“街霸”都有这样的四段连招,如ZERO3中隆:跳中K(逆)>蹲中P>蹲轻P>真空波动(LV3)等等。而在KOF系列中我原本也并不知道其中亦有轻攻击与重攻击所组成的连续技,后来才发现,像是八神对草雉时有一套连招:八酒杯>百合折>轻P>重P>梦弹>葵花>×3/八稚女。又如草雉的跳重P>蹲轻K>站重P>琴月阳。这两招的划线部分同样属于按键型连续技。在96、97中也有这样的技巧。有趣的地方是在街霸中往往都是中P>轻P这样的连续,但在KOF中却是轻P>重P的连续,这SNK与CAPCOM在这里也要闹一闹对立情绪。至于还有没有别的对战游戏有类似技巧,就要请大家共同开动脑筋研究研究了。不过话又说回来,这种轻拳与重拳组成连续技在对战中是不太实用的。主要原因就是其使用难度颇高。通过实践后我总结了几点有助于使出这种技巧的方法:①使用时,敌我必须紧贴,在逆向攻击得手后是出招的最佳时机。②所用角色的近距离轻、重攻击必须是几乎无出招时间的招式,如草雉京的站重P在近距下几无出招时间,而陈可汉的近重P出招时间则较长,故前者可组成连续技,后者却不行。③掌握好按键的时机,这是真正的关键!且要注意我方角色状态,应是前一击打中对手后角色收招结束的一瞬音按下另一攻击键。好了,如果大家努力去练习这种连续技,待熟练之后就要吧在他人面前酷一酷了,因为它的表现性一流。

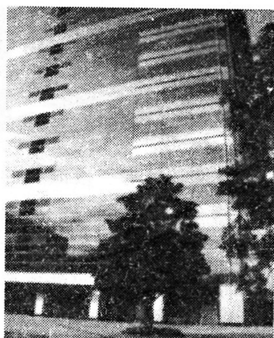
(三)以飞行道具形成的连续技:

大家可不要理解成隆的跳重K>蹲中K>波动拳这样的连技。我所说的是以飞行道具作为连续技的起始或是过渡招式。例如街霸Ⅱ中盖尔另一着著名连技:跳重P>站重P>手刀>站重P(注:这招亦可成为五段连招),划线部分的手刀>站重P便是以飞行道具所构成的连续技。这种方式在不同的游戏中亦有不同的使用方法。在街霸系列中除了盖尔与那什的手刀外,所有的飞行道具都有一段颇长的收招时间,因此造成了追打不能。看来如何“抵消”这一段颇长的收招时间便是这类连续技的要点。利用对手倒地的时间来“抵消”飞行道具的收招时间是最好的方法。可能有些读者在文字上看不明白,我先举一例,ZERO2中隆有一招:小升龙拳(对手落在角落中且晕点时)>轻波动拳>蹲中K>真空波动(LV3)。划线的部分就是这种连技的重难点。首先以即将收尾的小升龙将对手打倒,落地后发出波动拳要在波动拳快要出画面时以“波尾”扫中刚起身的对手,此时波动拳的收招已经完成,对手却还有吃波后的硬直中,所以,立刻用长距离的蹲中K来连续,是能够成功的。看得出,波动拳的出招时机是关键。

而KOF系列中以飞行道具组成的连续技除了上述的使用方法外,还有别的更实用的使用方法。大家都知道,在KOF系列中以轻攻击键发出的飞行道具速度较慢,收招却快,加上人物可前冲。所以在飞行道具发出后,角色一收如立即前冲追“波”而去,做到波到人到!这样便有可能形成连续技。以KOF97中的暴走八神为例:敌在角落中,我方在画面另外一端,轻暗钩手>前冲跳重K>站重P>梦弹>葵花×3>对手晕>……。由这个例子可以发现前冲跳重是整个连续技的关键。起跳的地点与时机要把握的很准,在轻暗钩手击中对手的同时跳重K也应击中对手!综合街霸与KOF后我们可以发现这种以飞行道具组成的连续技主要的难点还是“时机”二字,何时发飞行道具、何时前冲和起跳都是需要玩家充分练习、熟悉的。而且在深入研究此类连续技过程中可以发现许多人物的超强技如ZERO2中的那什:将对手打晕且落入角中,手刀(对手刚起身时被“刀尾”击中)>跳重P/K>蹲中P>火炎爆踢(LV1)>连环脚刀(LV2)。又如KOF97中椎拳崇的准一击必杀(几乎空血):双方各站画面一端,超球弹>前冲跳重K>站重K>仙气发动(MAX)。这二式连续便是代表了。另外在《'96格斗天书》中介绍的一招“真.侍魂”加尔福特徒手时的连招:忍犬冲刺>站重P>弱雷光镖>前冲轻P,则一下子综合了我上面所说的两种飞行道具连技出法,请大家注意该招的前二段与后二段。总地来说这又是一种重在表演的连续技,还是那句话,喜欢出风头,卖卖技术的话就去练习吧!

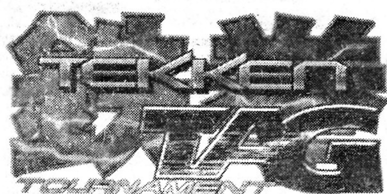
(四)空中追打连续技:

这是各位格斗玩家比较熟悉的一类连续技。说到这空中追打的技巧,不用说各位可能一下子想到“VR”或“铁拳”系列等3D格斗。噢,还有那个空中追打的专练游戏“御意见无用”。而在2D格斗的领域中对这类技巧也日渐重用起来,至KOF97和ZERO3中发展到了一个高潮。这空中追打连续技仔细研究后也可将其分为两类……(待续)



铁拳 开发部直击采访 TAG TOURNAMENT

得知 NAMCO 的铁拳 TT 上市后，编辑部闻风而动，为读者们挖掘出了该游戏的一些内幕消息。地点是 NAMCO 本部，人物则是右面三位……



◆个人档案







●木元昌洋
（NAMCO VS 开发部主任）
从铁拳 1 开始就担任企画工作，是所谓的“铁拳之父”。为了寻求街头战斗的真髓，他不断地将系列作品送到世人面前。

●原田雅宏
（NAMCO VS 开发部）
从铁拳三代开始加入制作行列，负责的是图像部分。非常讲究“对战格斗的真实感”。个人对 VR 系列抱有好感的样子。

●米盛佑一
（NAMCO VS 开发部）
首次参加游戏的开发。对于对战类型，他追求的是“交战”时的乐趣。从他的言谈中，可以感觉到他对于“铁拳”的执着。

有关铁拳 TT 的种种疑问，都被浓缩在下面的问答中！

☞铁拳 TT 是 2 对 2

■木元：这个构思在 98 年的 12 月 20 日前后就已经确定，虽然从那时到街机上市前的这段时间比较短，但 TT 的制作时间比铁拳和铁拳 2 还要长些。本来铁拳的家用版本中也有组队战，但只将那些拿到街机上考量还远远不够，比如，虽然可以选择多位角色，但却无法在格斗中途换手……等等。

☞铁拳 TT 是单独的作品

■木元：如果将系列作品定义为“剧情之间彼此有某种关连的作品”的话，这部作品就不能算是系列作。如果是铁拳 4 的话，至少应当在图像等方面要有一些新的突破。

■原田：我们都有一种“这不是铁拳 4”的想法，因为游戏的趣味要素根本就完全不一样。这是一款外传。

■米盛：为了服务广大铁拳迷，这一次特别让铁拳和铁拳 2 的角色再度复活。因为如果让女孩子以上了年纪的模样登场的话，相信没人会兴趣。因此只好让她们以最年轻也最美的那段时光登场。可是，这么一来，在剧情上又似乎有点说不过去。只能以外传的视点去制作。

■木元：铁拳系列的制作，完全不受剧情的影响。正相反，都是剧情在配合游戏的制作。铁拳 3 之所以会有 19 年后的设定，完全是想看到保罗年老后的模样，但是我们又不想看到妮娜年老的模样。虽然这样设定不太合理，但到了这一次，我们仍然不受限制。

☞将加入许多新技法

■木元：铁拳 2 比铁拳 3 的技法要少很多，TT 版将铁拳 2 的角色每人都曾加了 10 种以上的技法。而且 3 代的角色也增加了一些令人印象深刻的技法。

■米盛：受身在新作中更加容易了，只要将摇杆后拉即可完成动作。受身同时还可完成攻击动作，避免了对手的追打。

■木元：TT 版加入了重力设定。胖子不容易被击飞，瘦子滞空时间则较长。请注意，游戏中没有新人物，都是以前见过的，一上来有 20 个，“？”有 12 个。总共有 32 名角色。

☞2 对 2 与组队有什么区别

■木元：与 KOF 及 3TB 相比，2 对 2 的铁拳 TT 只需按下新增加的角色变换键，即可在任何时候更换角色。例如，玩家可以风神拳将对手击至空中，接着透过角色更换，再以保罗来做最后的一击。

☞SYSTEM12

■木元：说实在的，我们想在衣服或皮肤的表现上做得更好，例如摆动感，但这样恐怕有些困难，在 SYSTEM12 基板上。感觉上，TT 之后，我们已经没什么可做的了。动作捕捉上，因 3 代已经积累了不少经验，所以这次没有特意找人来演出。

☞铁拳 4

■木元：本作不会移植给 PS，移植不是 TT 制作的前提。我们不想再用 SYSTEM12 开发了，下一步是等待新基板。从铁拳 1 开始，我就一直很想让街头打斗的情形真正完全重现，要有地形概念。

■原田：过去的格斗游戏，好像都故意选择没人的地方战斗，虽然看起来这非常不自然，但这也是没办法的事。在大街上战斗的话，不仅建筑物里要有人，道路旁也要有人或是车子通过，现有基板很难做出。我们希望今后这方面能被强化，战斗不就是要讲究临场感吗？拳击赛上没有观众真是不可想像。

■米盛：眼下，还是请大家不模仿别人，设法组成一支自己认为最强的队伍吧！这才是 TT 采用 2 对 2 的原因。本作战略性很强！

寻宝大冒险

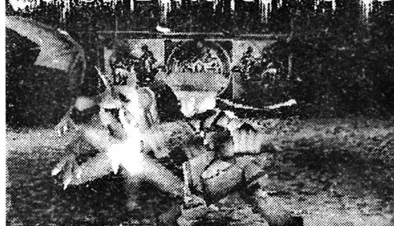
动脑动手
杀敌闯关

由欢笑与泪水交织而成的动人故事即将登场。其中不仅有各种各样的谜题、感情丰富的角色，崭新的系统更是能够令玩家欲罢不能，总之，动作 RPG 的神髓尽在其中。



PS	厂商:SQUARE	类型:A·RPG
	发售日:预定 99 年 10 月	

史克威尔的“武藏传”流动作 RPG 今秋登场！

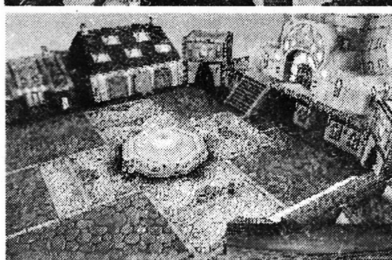




搜集情报、破解谜题、奋勇作战，以描述鲁尔与敏特冒险之旅的动作 RPG 将于今年 10 月同玩家见面。今作由曾参与过“FF”系列、“圣剑”系列田中弘道以及“异度装甲”的程序设计杉木浩二担纲主创。作品采用类似“圣剑传说”的主人公选择系统，为玩家缔造出了两个不同的冒险世界。以外，主人公鲁尔与敏特个性的攻击方式也是作品的卖点之一，至于详细情况，我们将在下文逐一为读者介绍。

另：今作的试玩版已在 7 月 15 日与“圣剑传说·玛娜传奇”同捆发售，不知各位玩到了没有。





丰富的谜题丰富的机关

游戏的任务并非单纯的打倒敌人那么简单，还有各种各样的谜题、开关在等待着玩家。比如：在某个遗迹入口的墙壁上写有“与守护者面对面”的字样，此时也许就要让鲁尔变身为遗迹入口处所特有的敌人，而后站在该敌人的对面，才能开启遗迹的入口。

由两位主人公引发不同的冒险

游戏中玩家有两位角色可以选择，分别是鲁尔与敏特。随着玩家的选择，故事的进程也会有很大的不同。至于未被选到的另一位角色，会以关键角色的身份出现在游戏中，对主人公的冒险起到不同的作用。

责编/PERFECT

鲁尔



充满正义感的少年，为了令死去的妹妹克蕾雅复活而努力追寻“露之水晶”的下落。鲁尔擅长使用名为 ARK·EDGE 的特大号手斧。

鲁尔在战斗中可以变身为各种怪兽，从而拥有形形色色的特殊能力。方法是利用手斧杀死怪兽，而后收集酷似硬币一样的战利品，最后在菜单中选择相应的硬币即可。总之，在不同的区域令鲁尔变身成不同的怪兽是过版的关键。

敏特



因为过于任性而丧失王位继承权的失意公主，因此敏特旅行的目的就是征服世界，夺回自己应得的王位。

敏特擅长使用名为 DUAL·HALO 的环状武器。与鲁尔的变身能力不同，敏特能够使用各种强大的魔法。魔法需要通过“颜色”与“魔法效果”的组合才能使用。颜色决定魔法的种类，效果决定魔法的攻击范围。不同的组合形式将诞生攻击方式截然不同的魔法。

惊栗暗夜

恐怖故事 荒诞离奇

本作的游戏方法非常简单，只要选择游戏中不停出现的选项即可。根据玩家的不同判断将对游戏产生巨大的影响，随之结局也会发生变化。另外，由于音响小说系列对背景音质的要求颇高，因此推荐玩家使用 WS 的专用耳机。

WS	厂商：BANDAI	类型：AVG
	发售日：预定 99 年 8 月 5 日	



手出现了～～!!

僕は、部屋の中を懐中電灯で照らす。

その時、まぶしい光がふたつ、僕らを照らし出した。今度は何だ!!

要注意阅读惊栗点的内容!

“惊栗点”是非常重要的!!

“惊栗暗夜”在故事的分歧点最多会显示出 3 个不同的选项。就象一般的 AVG 游戏一样，在选择不同的选项之后，就会出现不同的故事情节以及不一样的结局。本作中采用称之为“惊栗点”的故事分支系统。所谓“惊栗点”就是用来表示故事中登场的主角遇到恐怖事件时的“恐怖度”。当迫近“惊栗点”的时候，在文字与图象的交换显示之间会出现代表恐怖度的图案。此外“惊栗点”的点数会随着游戏的进程而逐步累计，并且会随着故事情节的不同选择改变恐怖度的图案。因此玩家可别漏掉任何一张图片，充分的享受恐怖的感觉吧！

游戏中一共收录了 5 款恐怖故事，在完成全部的情节后就会出现所谓“最终章”的新剧本。下文将为玩家披露其中 3 个剧本的大致内容。

责编/PERFECT

怨灵旅馆

高中生尚树来到了曾经在电视上看到过的小村庄。这是一次没有任何目的的单人旅行。途中，尚树遇到了一位与自己同年龄的少女玲子。玲子与尚树一样都是为了逃避现实才出来旅行的。恐怖故事就在他们下榻的旅馆中展开，无法忍受恐怖的尚树、玲子到底能不能从旅馆中逃生呢？



▶恐怖的事件陆续向两人逼近一起快找到脱出的梯子吧～

嘎吱嘎吱的声音

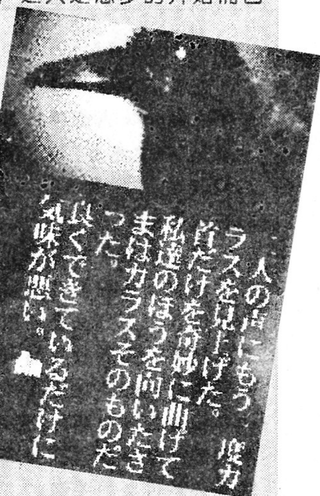
辰贵听到祖父生病的消息后，立即带着恋人圆香到祖父的家中探望。虽然祖父与圆香见面时一点事都没有，但在那个晚生，辰贵的祖父却离奇的死去了！祖父将自己用水晶雕成的眼球以及“天老记”玩偶师一族世代相传的奇书留给了辰贵，希望辰贵能够解开隐藏在自己家中的秘密。



▶哇～～肉竟然溶化了，既恐怖又恶心，令人毛骨悚然～但愿这样的事情不要发生在主人公的身上。

亲爱的朋友

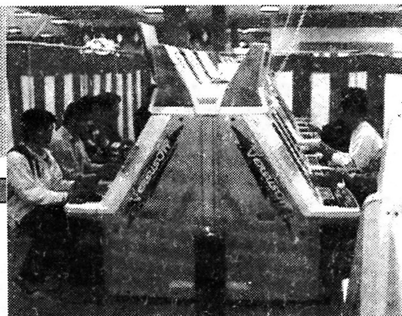
双亲一起到海外旅行去了，史奈与堂妹美佳一起住在公寓中。刚开始的新生活非常愉快，直到一位新邻居的搬来……每天晚上，在新邻居的房间里都会传来奇怪的声音，史奈与美佳开始受到新邻居的骚扰，但是她们还不知道，这只是恶梦的开始而已……



如果受到从未谋面的邻居的骚扰，你会如何处理呢～

三国战记

http://www//igs.com.tw



又收到北京 DREAM 读者的一些实用心得，下期一并登出结束。这些街机仔大都对国产游戏寄予厚望。IGS 的游戏大家见得比较多，真希望大陆地区厂商也能做出哪怕像“奥赛乐”棋那样的街机游戏。

■第四关：大意失荆州

左行至四块木板栏路处时，有一小兔子会从画面下方冲出，杀之可补充少量血。再右行便进入烽火台内。

此处右上方有一放蛇兵，不要伤他。待敌全灭后，他便会掷出鸡腿（鸡腿数与游戏人数相同）。右行走出城内，会发现城楼的一角崩倒了。从此处进入秘道。

进入后，会看见画面上方有一大木门，门左右各有一支蜡烛。上行跳起把左方蜡烛斩掉，然后立即前冲，跳起把右方蜡烛斩掉。大门便会打开。进入后右行，走出城内，又返回城楼外。再从城楼崩坏处进入，便到了中 BOSS 貂蝉的房间。若立即上行，会看到有两支绿色的弓箭从右方射来。

打败貂蝉后，打烂画在上方的破墙，进入后便来到城楼顶层。要用大必杀技把秃鹰消灭。此处可得“金锤”与沙漏。

原路返回后，右行不久便到关底 BOSS 吕蒙处。

■第五关：智破八阵图

行至前景中的那棵绿色大树出现后，绿色大树正对的画面上方的左边有两处紧靠的秘道。先进入左方秘道，此处有鸡腿可吃。原路返回后，进入右方秘道。敌全灭后，从右上方走。

进入后，行至画面上方的林荫小道中，然后原路返回。前行不久便到中 BOSS 沙摩柯处，他剩血不多时便会逃走，接着右行至八阵图处。

此处应把火剑拿出杀敌，（此时若有人使用诸葛亮，则可以有机会得到雷剑，但到此处之前，一定要留有两个 POW 以上），杀死黑豹后便进入八阵图内。

此处共有五轮小兵出现，每轮最快走出画面或跳出的小兵都要全力杀之。第 3、5 轮的小兵需要诸葛亮的大必杀技才能杀死。成功的话，可与吕布的幽魂决战。打倒后可得雷剑与“翡萃玉环”。

破阵后返回神像处，此段时间是不能使用道具的（从入八阵图至陆逊出现）。逃走的沙摩柯会再次出现，陆逊在不久后也会出阵。打败他二人后，便要对关底 BOSS 左慈。

■第六关：雪战夺荆州。

右行不久会看到一木牌，打烂它再上行便会进入秘道。原路返回后，右行便可走出雪地。

此处会有一种骑兵出现，用“铁莲花”可轻易解决他们，否则被他一撞就没半条血！右行不久就至许褚处。打倒他后，至关前，王平会用吊梯直接送你到关底 BOSS 黄盖处。

若你在第 2、3 关都干掉了王平，则要先进城内。城内机关重重，又火柱、钉板，又毒气，所以要格外小心。右行上楼梯至二楼。左行不久后会看到画面上方有两道紧靠的门。其中一个走近会中毒，上关若得到“翡萃玉环”便可进入此毒咒门。此处有爆焰剑可捡。原路返回后，便到中 BOSS 孟获处。打败他便要对关底 BOSS 黄盖。

■第七关：三国归一统

此关乃最后一关。笔者相信大家经历无数战斗而到此，也有丰富的作战经验了。因此，此关便略谈了。若有“金锤”，此关可进入雷道。雷道的位置在第一个 BOSS 出现处的画面下方。通过雷道后，便直接跳到对中 BOSS 司马懿的场景处。

若有雷剑在手，笔者建议不要进入雷道。因为中 BOSS 魏延处有道具“酒壶”。

■六、各关 BOSS 应战心得：

首先介绍一下对 BOSS 的通则：

1、不要与 BOSS 处于同一线路上，除非你离他距离很大。

2、当 BOSS 被击倒时，千万不要接近他，因为他一起来便会用超杀打你。最好的位置是他的斜上或斜下方，站在那里会安全得多。

3、使用道具或大必杀技（超杀）对付 BOSS 时，与他的距离越近，命中率越高。但不要在他用超杀或起来时使用。

4、多人游戏时，使用道具或大必杀技时通告你的同伴一声。因为在你同伴在打击 BOSS 的同时，你又放道具或大必杀技打他，那么 BOSS 兵会受到武器的物理攻击，而不会中你的道具或大必杀技的。

5、使用与 BOSS 相克属性的道具，武器或大必杀技打 BOSS，会收到很好的效果。

下面是各关 BOSS 的简易攻略法。

●孙姬：若有诸葛亮，可先将其打至版边，然后待其起来后用喷火技（←蓄→A）烧他。其余同伴则负责打小兵。可将其“屈死”，但单打时慎用。若无诸葛亮，唯有慢慢熬了。（难度：A 相克：雷）

●夏侯渊：来到他处后，先把小兵全灭，然后让版面右端刚好能看到军旗旗杆。让一同伴在左方把画面拖住。接着前冲撞击夏侯渊处，他便会被打出来。只要一直把画面拖住，小兵就不会出现。待时间不够时，右行便可补满时间，但小兵也就出来了。单打时此处很难熬（难度：A 相克：雷）（如撞击他，可得“官印”）。

（文/广东 ENIX/未完待续）

▽主持人：风马

秘技天地——秘技偏方

PS 饿狼传说·狂野之心 FP 5

组队战模式：将最初就可以使用的 12 名角色，在街机模式中全部通关（可以续关），组队战模式就会出现。在这个模式中使用空手先生与鸭王先后通关，就可以选择相同角色对战。再通一次关，在 OPTION 中就可以进行自由设定。

数据模式的追加要素：只要将街机游戏通关（可以续关），在数据模式中就会出现通关角色的插图、档案和背景故事。当全部 14 名角色通关后，就可以看到全员的档案，还可以看到各段 CG。

北京 同样拥有野心的 风马

PS SPRIGGAN～月神诗篇～ FP 5

隐藏角色"御神苗"：通关之后存盘，读取该进度再开始游戏，就可以使用"SPRIGGAN"原作的主人公"御神苗"。"御神苗"不能成长，但是开始就很强，在游戏初期很好用。

两个隐藏的部件：从任务 1 到任务 4，选择 10 次以上 GIVE UP，当完成任务后就能得到一件防御力很高的防御型部件。完成任务 10 时，角色的级别达到 A 以上，就可以得到一件攻击力很高的能量型部件。

北京 正在谱写"月神诗篇"的 风马

SS 最终幻想 6 FP 7

.轻松赚取经验值：在世界崩坏后，平原的一轩家的东方有一座森林，森林里的敌人有暴龙和雷龙两种，打倒它们的经验值相当高！如只有一人参加战斗，再装上**グロウエシグ**这个饰品，所得的经验值会让玩家笑得合不拢嘴。

赚取大量金钱：世界崩坏后，在**マラソダの**町的左边有一处森林，森林里会出现四只青蛙，打倒后可得到 10400 金钱。**リルム**装备**ネコみみフード**（头盔），可使金钱加倍。

北京 没有时间重温旧作的 风马

PS 复活之斩·武士枪手 FP 5

选关法：在标题画面中出现"PUSH START BUTTON"的字样时，按住上、R1、L1，再按开始键，当出现音效后就表示输入成功了。如此一来就可以自由选关了。

北京 凭着手中的剑与枪闯天下的 风马

PS 世界棒球场 3 FP 4

一球解决：在标题画面下按开始键，会进入一个用球投**アンドアジエネシス**的迷你游戏。在此游戏开始时，先将球投向投手丘上投手板的正右方，这时会出现一面特殊的旗子。只要拿到旗子，投球的威力就会增大。通常需要打五次的**アンドジエネシス**，只要一球就可以解决了。

北京 比棒球速度还快的 风马

PS 爆走兄弟 Let's Go!永恒之翼 FP 5

金属外观：在比赛之前的画面按住 4 个 L、R 键，直到比赛开始，这样车子的外观就会变成金属的。在任何模式均可使用。

隐藏商店：剧情模式的 6 回战胜利之后，在地图上让光标与**メカニック**重合，按住右上，就可以进入山顶的隐藏商店。可以购买贵重的零件。

CD 剧场：在 CD PLAYER 中，将本作的 ROM 中的 TRACK2 再生，就可以听到游戏角色的各种音乐剧。

隐藏角色、剧情、赛道：用**マリナ**通过剧情模式，就会出现隐藏剧情①"**レイ V.S. マリナ**"；用**ミハエル**通过剧情模式，就会出现隐藏剧情②"**ミハエル V.S. シュミット＆エーリッヒ**"；通过隐藏剧情②，在 OPTION 中就会出现"?"，是一个附赠的剧情；通过一次剧情模式，就会出现一条"FIRE COURSE"；在剧情模式中让豪树或烈矢通关，就会出现隐藏角色阵和渐；通过隐藏剧情①，就会出现隐藏角色**レイ**；通过隐藏剧情②，就会出现隐藏角色**シュミット**和**エーリッヒ**。

北京 想在商场里玩迷你四驱，又拉不下脸的 风马

PS 佣兵传 特别版 FP 5

拥有大量金钱：先输入主角名"**アイン**"接着出现（**アインでよらしいですか**）先选否（**いいえ**）重复 2 次，第三次把名改为"**ゴールト**"便会拥有 9999999G 以后就不必为钱的事而愁了。

隐藏人物：任何时候，到**グラソクール**王国都市**オルトドクス**斗技场中击败全部对手，包括**スバルタス**，这样便能使得**スバルタス**加入阵营，初期如果能得到他的帮助，战斗变得很容易，因为他一出来就是 LV20 级。

强劲武器及隐藏防具：先去**ウィッグ**神教团几个相邻的国家都市，去接受该城市任务时，会发生一人阻止，并要你另接任务，答应下来，当完成任务后，去**ウィッグ**神教团的大教堂与××三世对话，然后再进武器屋，会发现有上万元的武器和防具了。

953 年 3 月，去神圣王国一城市中的民家，发生与血烟佣兵团对战情节，击败他后，可获得"**トラゴソメイル**"（OF＋21 MR＋15）

完美结局：当到特定的限定年月，没有使某一国家拥有 1/3 领土，就会强制结束，其时，只要对主人公期待度高的王国，到那一国家几个城市来回跑，这样，便会使这国家慢慢的扩充领土，当到一定程度，该国家国王便会封你为骑士，而你的佣兵团也会改为××骑士团，所接受任务直接由国王下达，以后就不必为钱而四处奔波了。

安徽淮北 比八神的火还火的 IORI·改

PS 最终幻想 8 FP 7

G.F. 快速拥有各项能力：在地图南端，**エスク**大陆沙漠中，有一种象仙人掌一样的敌人，一般不会攻击，而且逃跑的

速度很快。如能打败它，可得AP20点。当打至第2张碟时，在此练习可使G.F.很快掌握全部能力。

安徽淮北　比八神的火还火的　IORI·改

风论：现在的RPG中，利用这种跑得快、价值高的敌人赚取经验或金钱的方式，似乎成为一种定式了。在现实生活中，人们通常管这种现象称作"冤大头"。

PS　星海传说2　FP 5

有料的怪物： 在游戏第2张碟中，当剧情发展至从市长处得到"ルーンコート"之后，便可以进入4个场，包括爱の场、力の场、勇气の场及智力の场。其中爱の场在空中，可乘飞龙前往，其中有一种敌人，像一个四方形的水晶泡，其会放毒，而且有些实力，但千万不要逃（否则你会后悔一辈子）但你也不急消灭它，与其打持久战，它便会不断分裂，至其不能分裂时将其全部解决，EXP多得让你呆死，130000，够COOL吧，若其它同伴均在战斗中倒下，主角一人独得的话，130000×4，52万，ははは……

确认下一步行动： 在游戏中的地图画面上，临近村子中会出现Private Action及"□"键，再从村子出来，同伴便会与主角对话，文字内容便是确认下一步对话，对于某些忘了剧情的玩家有些帮助。

大量金钱赚入法： 在主角与其它同伴LV UP后，会同时得到SP值，得到后用菜单魔法镜子图标的选项，记住无论如何先将根性练到LV10，习得其它招术所需SP大减，注意不断留得有关于写书的特技，使用出版的技术（记住先买万年笔）然后直至写出书。然后到出版社将书卖掉。过一段时间再来出版社与买书人对话，直接选清算一项，他便会给你大量出版费，一般笔者卖掉5本书就有10万左右MONEY。REPEAT几回，Money就来了。

上海　认为SQUARE是最棒的RPG天才的　王晶

PS　勇敢的剑士·武藏传　FP 6

牛奶的妙用： 在众多的回复体力的道具中，牛奶是效用最低的一个，但用此法可将它变成效果很好的回复剂。方法是：买入牛奶后不要立即就使用，而是将它放上7天，让它由牛奶变成酸奶，再由酸奶变成乳。乳是可以回复50点HP及50点BP的，效果相当大呢！

杭州　看到×欢就想起饭野贤治的　潘韬

PS　雷霆力量5·完美版　FP 5

隐藏战机： 在选择舞台时，按2P的○、△、□键，就会分别出现红、绿、黑三种颜色的战机。它们的特点分别为速度快、得分×2和威力奇大（但速度很慢）。

北京　么复燕

PS　铁拳3　FP 4

投技挣脱法则： ①普通投技□+×or△+○以同样指令挣脱②左方侧投用□解，右方侧投用△解③指令投中含一拳键的，以相应拳键挣脱；含□+△or×+○时，用□+△破解④连投技按每阶段的第一项按键指令根据"③"中规则挣脱⑤被压倒扑住瞬间按□+△可将对手反压；被压住后按□+△可按对手推开。⑥背后投、少量指令投，在状态崩坏（捂着腹部倒下）时被投技击中则无法破解⑦只有风间仁可使用破返技，指令约为被返技击中时→□+×or△+○，待验⑧实战中不可能知道对手使用何种投技，以□+△连按挣脱投技效果甚佳。（□、△、×、○分别代表左拳、右拳、左脚、右脚、"+"表同时按）

江苏昆山　被人评价为"将铁拳的美感完全破坏"的　王伊浩

PS　星海传说2　FP 5

合理使用SP： SP是用来提升特技等级的特殊经验值，只在升级时才能获得少量。合理、节约、有效使用SP的方法，应先将"根性"一项升至10级，可大量节约SP，其他特技每次升级均可少用SP20，不满21的只消耗SP1点；将"努力"和"忍耐"两项优先升级可获得特技"修"，可使升级所需经验值减少，而战斗所获经验值增加，升级速度加快相应所获SP机会增加。"药草学"、"生物学"、"精神学"、"气攻"、"はやて"等对战斗有利的特技应优先提升，战士对"包丁"、"科学技术"、"练气"，魔法士对"早口"等特技也应考虑，其余全凭玩者的个人爱好，不少特技无关大局。

江苏昆山　忙于练级的　王伊浩

PS　星海传说2　FP 5

三位隐藏人物： 以下内容均为选择男主角时出现的。

アシュトン： 当进入ハーリー港时有人说サルハ村有双头龙状怪物出没，于是主角便可返回那里，再次进入洞中，找到双头龙和アシュトン，结果双头龙缠在了アシュトン的背上，アシュトン加入了队伍中。

プリシス： 在リンガ村所有必须的任务都完成后，在村子周围执行PRIVATE ACTION四处走走便会发现刚进村时正在追逐"不明物体"的女孩，通过交谈之后便会带主角到其家中，通过正确的选项使其加入队伍。

チサト： 只要在寻找野生飞龙的途中得到〈チサトの名刺刺〉便可以在得到飞龙之后到新闻社找チサト使其加入。

斗技场中的强力装备： 斗技场中不但可以练级，更是拿强力装备的理想之处，分别取得各组别的胜利之后便能得到：能使精神力倍增的十字架，强力防御指环，还有……（顺便说一句这些道具都是限量的。大多只能拿3个）

过去的世界和隐藏洞穴： 如果你在与最终BOSS作战之前记录3，便可以回斗技场与一位老人交谈，便会送你去从前的世界，利用PRIVATE ACTION，会发生许多特殊情节，并得到道具，还可以进入地图左下方的隐藏洞穴。

上海　陈灏

SS　超级机器人大战F·完结篇　FP 6

关于机师特殊技能的使用： "切り払い"是用剑完全抵消敌人攻击的技巧，可用来对付实弹系兵器及近身格斗用兵器；"シールド防御"是用盾防御方的攻击从而使伤害减半的技巧，可对付敌人的所有攻击。这两项技能是可手动操作的，使用方法为：当敌人向你发动攻击到转换屏幕的瞬间根据你所拥有技能的等级按下相应次数的C键，如：L1按1次，L3按3次，但最后一次必须按住不动。只要把握住时机，并且技能等级可以在L3以上，则出现率可达100%。不过使用"シールド防御"的机师所驾驶的机体的特殊能力中必须有"シールド有"这项装备（若此两项技能等级相同，则由电脑自行判断出击）。机师如持有"底力"这种能力，则当他所搭乘的机体HP仅为1/8时便会发动，此时回避率命中率上升10%，必杀出现率上升50%，如配合必杀技和精神指令使用可收到不菲的效果。

湖北黄石　一位十分喜爱东方不败的
爱马"风云再起"的　黄海

SS　时空游侠　FP 5

无敌按键效果： 在游戏中按START键，然后会出现三个选项，把光标选在第二个选项上，然后输入：

HP回复：A、Y、Y、B、A、Y、Y、B、X、X、A
HP上限增加四个：X、B、B、Y、A、A、B、X、X、Y、X
增加三个人命：Y、X、B、A、Y、B、X、A、Y、X、Y
获得所有武器：Y、A、B、X、A、X、B、Y、A、X、B
远距离武器连续发射：X、A、B、Y、B、A、X、Y、B、Y、X
武器获得高弹量：Y、B、Y、A、X、A、B、X、Y、A、X
进入下一关：B、A、Y、B、X、B、A、X、Y、B、X
游戏总时间变回零：Y、Y、X、B、A、Y、B、X、X、X、A

四川双流　土星永远的守护者　郝平

GB 圣剑传说 FP 6

隐藏招式：主角在扳道工那买到强力的剑后，将它装备上，在战斗中，待“HP”与“MP”下的气槽升满后，同时按住AB，主角就会抡起宝剑旋转攻击，还可以向某个方向冲击，威力不小。（在此之前主角所得武器都不能使出此招）

山东潍坊　总想有台PS的　马长周

GB 口袋妖怪（绿） FP 6

抓怪兽的教授：游戏刚开始，在通往常青森林（**トキワのもり**）的那条路上，有一个老头儿躺在那儿挡住去路。当你得到图鉴（**おかん**）之后，他就会让路。别以为他没用了，上前与他说话，他会问你“**はい**”或“**いいえ**”，你只要选“**いいえ**”就会进入战斗画面，而主角却变成了老头，他会示范给你看如何抓住怪兽。这条秘技对初玩此游戏的人可说是帮了大忙。

福建宁德　只差一只怪兽（风马？）便可完成图鉴的　黄蔚

风马，最近怎么不说话了？装酷啊！

往日……

我的嘴被主编套住了，怎么说呀！

马语：左面的漫画是黄蔚画的，内容是他的猜想。大家看过之后，会来“救”我吗？还是只会在旁边看热闹，瞧乐儿呢？（众口一辞：瞧乐儿！——风马大哭……）

GB SD高达·骑士物语 FP 3

关于魔幻森林：在古城堡（KING'S PALACE TOWN）的左边是北方树林（NORTH WOODS）往其上方走则进入了魔幻森林（THE WOODS OF LOSS），在那里面非常容易迷失方向以至于不停遇上怪物战死于此。其实，这个魔幻森林也没什么，实路只有几条，如你一直向上或向左一贯乱走，那只是在绕圈子，还在原处，根本走不出去。正确涉足此魔幻森林的方法是：记住一进入北方树林的桥（原本桥是断的，由于游戏的进程，那座桥被其下方房子里的老人给修好了，这样才能进入左边的世界，此不谈）以便于回到古城堡；往北方树林的上方走便进入了魔幻森林，一进去请千万注意：你并不是从道路进去的，而是从小河右边的那棵小树进去的，这样，只要你记住了那棵关键的树，想在魔幻森林找到出口便只要顺着河找就行了。至于魔幻森林的作用，别看它那么大，其实能到达相连的地方只有两个，一个是刚才从那来的北方树林（NORTH WOODS），另一个就是与过最后一关相联系的魔幻泉源（THE MAGIC FOUNTAINS），具体到达路径是：顺着河流走，没几步便能看见另一座桥，桥的那边是个被树丛围起来的小死胡同，走上桥并到死胡同的最末端，这样便来到了魔幻泉源，那里有可以恢复HP的药，还有一个最重要的神龙，当然你必须过完黑暗之山（DARK LOAD'S MOUNTAINS）之前所有的关卡，神龙才会出现，上前与神龙说话，它便会带着你飞向黑暗之山，由于黑暗之山是骑士物语中最后一关，所以它上面的怪物HP、击力是特别的强，玩家们在踏上黑暗之山之前注意需记录。

江苏南京　吴乐煜

ARC 98格斗之王 FP 6

草雉京隐藏挑拨技：在草雉京的最终奥义“无式”全部击中对手后按B or D键就能见到草雉京打完“无式”后站着用左手燃烧起火炎在挑拨了。

大门五郎的一击必杀：在有四个气槽的情况下爆掉一个后岚之山（近身→↘↓↙←→↘↓↙←+B或D）——续·切株返（←↙↓↘→+B或D）——地狱极乐落（近身→↘↓↙←→↘↓↙←+A或C）

广东佛山　将会是KOF'99代替草雉京担任主角的　刘勇

PS 格兰蒂亚 FP 10

一次战斗后得到好多钱：8009C68C FFFF

一次战斗后迅速升级：8009C688 FFFF

无限魔法：801A97E0 0001

无限金钱：80010164 967F　80010166 0098

全部宝物：B1100002 00000000　80012110 5A5A

第一位角色

无限与最大SP：800C09EE 03E7　800C09F0 03E7

最大魔法等级：80010288 270F　8001028A 270F　8001028C 270F　8001028E 270F

最大技等级：80010290 270F　80010292 270F　80010294 270F

无限魔法值：800102A8 6363　800102AA 6363　800102AC 6363

第二位角色

无限与最大SP：800C0BDA 03E7　800C0BDC 03E7

最大魔法等级：80010388 270F　8001038A 270F　8001038C 270F　8001038E 270F

最大技等级：80010390 270F　80010392 270F

无限魔法值：800103A8 6363　800103AA 6363　800103AC 6363

PS 汪达尔之心2·天上之门 FP 10

解除保护：D00C49A2 1040　800C49A2 1000

最大Geil：80105F00 967F　80105F02 0098

战斗后升级：B0140080 00000000　3011401E 0063

99级：B0140080 00000000　3011401C 0063

最大HP：B0140080 00000000　8011402C 03E7
B0140080 00000000　8011402E 03E7
B0140080 00000000　80114032 03E7

最大MP：B0140080 00000000　80114034 03E7
B0140080 00000000　80114036 03E7
B0140080 00000000　8011403A 03E7

最大EP：B0140080 00000000　8011403C 03E7
B0140080 00000000　8011403E 03E7
B0140080 00000000　80114042 03E7

Atk R：B0140080 00000000　80114044 03E7

Atk L：B0140080 00000000　80114046 03E7

Agi：B0140080 00000000　8011404A 03E7

Dex：B0140080 00000000　8011404C 03E7

Luk：B0140080 00000000　8011404E 03E7

Weight：B0140080 00000000　80114056 0000

全部武器和宝物：3010B685 0009　B0A40002 00000000　8010B686 0909

PS Guitar Freaks（奇异的吉他） FP 10

解除保护：D001654E 1040　8001654E 1000

P1不会GAME OVER：80102C88 2710

P2不会GAME OVER：80102C8C 2710

打开隐藏模式编辑：300FB454 0001

自由模式中全部歌曲：800FB45C FFFF　800FB45E FFFF

闯关族的家



争议多多 《五周年》饱受刑求

《五周年纪念特辑》出人意料地引起读者巨大争议。叫好者有之，叫骂者有之，对立之分明，爱憎之绝对，成为杂志创刊以来争议最大的一本图书。贵阳读者姚杰在来信中说：“几年来最令我感动的书正是《五周年纪念》。拿到后，只有感动，再感动。所有的杂念一扫而光，所有的误会冰释前嫌。真的，眼泪不知不觉地滑下我的脸庞……。毕竟，小编们付出很多，收获的却不尽是喜悦。毕竟，中国电玩路上荆棘丛生，但你们却青春无悔，做孤独的开路者，垦荒者。仅此便足以使我们感动……”这感动，我想是来自“一起走过的日子”和“流金岁月”的回忆。杂志的历史是编、读共同拥有的，甚至那份来自社会、学校、家庭的误解、压力、偏见的经历和遭迁都是戚戚相通的。

引起诸多争议和批评的主要是三部分：一是《五周年》的重头戏：八三年迄今的游戏史（有读者戏称“世界游戏史”）和杂志五年史。批评者认为是喧宾夺主，赞成者说是“世纪末的最强音，游戏业最完整的编年史”。二是彩页主打部分“玩具总动员”，批评者承认精彩缤纷，但“因为太美丽而痛苦万分，而垂涎三千丈”。赞成者认为大饱眼福，见所未见，闻所未闻。“看汽车杂志是为了买宝马、凌志吗？”最后，争议最大，引起部分读者反感的是“编者的话”。“欺骗”也好，“玩世不恭”也好，“不严肃”也好，“胡说白道”也好，我们仍旧呼吁读者多一点幽默和宽容。我们从来不希望读者正襟危坐看我们的书，更愿意我们的书刊能成为读者的“厕上极品。”

看到许多读者的批评来信，无限感慨之外忽生想法：何不编一本杂志文字的集粹，毕竟杂志已经五年了。有那么多饱受批评，充满争议，遭人误解的文章，“电刑室手记”、“乌鸦、乌鸦、叫”，“五周年序”，“游戏中毒症”，“乌鸦的叫声”等。还有颇有深度，经得起历史检验，至今仍有价值的业界评论。充满历史文化气息的“三国游戏纵横谈”、“人间五十年”，还有几百部值得回味的游戏评论“GAME BAR”，还有读者对游戏自我感受和对杂志的批评……。中国还没有一本纯游戏文化、游戏评论的书，我们想做第一本，时机也成熟了吧。书名叫《游戏文字》或《游戏批评》，未定。预定十月份出版，也希望听听读者对此书的意见。

读者也许不会太多，赔钱！

《秘技》（修订）增页　将功补过

《秘技宝典》修订本决定九月初出版。出版日期一推再推，读者等得不耐烦，实在抱歉。不过有点利好消息。本书由90万字澎涨为105万字，页码由预订的448面改为528面（增加80面！），定价不变，仍为17元。

强辞夺理　虱子生在谁家

这期又收到长春吉林实验中学杨成斌等几位读者的勘误表，批评杂志错字打不倒，固疾去不掉。真心表示感谢和惭愧 。不过无类一直有个想法，蓄意已久，不吐不快。我一直以为，学术类书刊，政治类书刊，经典书籍是不应该有错字的。因为它的主要任务是传播知识，匡正思想，斯事体大，容不得一丝疏忽。而娱乐类刊物，它的宗旨只是休闲、娱乐、八卦而已。有几个错字，只要不妨碍阅读，就不必太认真。港台书刊实际就是如此，学术类、经典类书刊，编校俱精。而娱乐类、休闲类，信息极快，语言幽默轻松。大陆也有借鉴区分的余地。就象富人家万万不能有虱子，哪怕一个半个。而穷人家，整日忙活生计，有虱子……解闷吧！（笑）这样讲对与不对，只是个人意见，诸位千万别认真，甚至一状告到上面，说无类提倡错别字，砸了无类的饭碗。天地良心，“家”的错别字还是比较少的。无类也忝居“知识分子”之列呢！

●福建严磊说电话难打（确实如此，正在想办法），星期天电话无人接（唉，小编也要休息啊！）。

●几位读者来信要求在杂志上连载“乌鸦的叫声”并续写杂志回忆，这种有争议的东西还是眼不见心不烦的好。

●四川邛崃市的李旺等人要求加印《’98增刊》和《格斗天书》。美人迟暮，还是看新嫁娘吧。

●近日收到石家庄读者来信，投诉石家庄一些游戏店在《电软》中夹带广告，并将广告的样张寄给杂志社。这种私自在杂志中夹带广告的行为是违法的（做广告要有营业执照，并由国家承认的媒体发布）。是某些游戏店和贩卖杂志的小贩串通一气，狼狈为奸所为。对这些非法广告的甜言蜜话，读者千万不要相信。吃亏都在占小便宜。



现有读者提出扩张科普知识的建议，像“Polygon”，“PDA”还可以，可像什么“系统资料汇流排”，“浮点运算能力”，“geometrytransformation”等一大堆10个、20个字母组成的单词，就算登出来，又有多少人会看上一眼呢？感兴趣的只有那些大学中的理科生吧？我相信多数玩家更喜欢浅显易懂，不易忘记的科普知识。

我希望下期的《G.S》是一本寓教于乐，又能让我从疲劳中解脱的杂志。 **北京 马国杰**

不知无类可否得知，99年的6月号、7月号、8月号的《科幻世界画刊》有部分娱乐信息是COPY自《MAGIC地带》。6月号(11、12合刊)P129页的配音演员一瞥，很明显是COPY《MAGIC地带》的45页和50页（下），51页（上）；7月号（13，14合刊）P125页（下半页）的国内漫画网址是COPY《MAGIC地带》P80页，一字不差，而资料提供者名为：高华（何许人也？无类认识吗？）。8月号(15,16合刊)P142的漫画家的自画像是COPY《MAGIC地带》P142－143其中几幅。不知《科幻世界画刊》征得《电软》的同意了吗？不信你可以查查看嘛？ **邯郸 彭科**

（无类按：我们玩“盗版盘”跟厂商打过招呼吗？算了吧。）

关于版面设计方面，请最好不用纵版。许多读者见到纵版就头痛(包括我)。特别是在彩版中，彩页反光，若夜晚在灯光下拜读，那可真是……。虽说这是老祖先留下来的，可看着不舒服。该舍就得舍。贵刊不也想让读者看得高兴吗？ **天津 谭雪瑛**

《电软》的影响与威望都是第一的(至少在我们这里)。别的不说，朋友谈话之中，皆称“钱”为“铁”！初三的一堂作文课上，作文老师让我们自由发挥，所写作文体裁不限。我写了一篇千余字的《游戏漫谈》，所叙文字皆多年游戏心得与阅读贵刊之积累。结果颇受老师赏识。（一位五十多岁的特级教师！）不但在班上朗读，且送于本校作文月刊发表，刊出后在校内影响颇大，许多认识我的人见了我都称为“游戏王”。（该作文中有三句话系源于《97增刊》，不会因为版权问题告我吧？！）

游戏于人的影响不可谓不大。小，可增友情，结新友。我在学校里任广播员，一次在晚自习前的“音乐欣赏”时间里，我将《超级机器人大战F》的游戏配乐于全校广播，使数名玩家“顺音摸人”，来到广播室，与吾从此结为玩友。大，可影响人生道路。我的一位好友“草鸡精”(绰号)受游戏的影响而选上了文科，以便将来考入外语学院，专攻日语，再到日本进入业界，参加游戏制作。 **杨州 许玮**

前些天终于拿到期盼已久的《绝对GAME BOY读本》当时随手翻了翻，立刻被其精彩的内容吸引。“GB名作100”，“热作攻略特辑”，还有彩页，真是没有一篇不精彩，当时心里只有一个感觉——爽死！

比起《GB特辑》，《绝对GB》的进步可谓巨大。对游戏的简介不再是一概而论，不分重点，而是详略得当。还有就是对新游戏的介绍也比较多，使我们对许多新游戏有了一个大致印象。对我们这种常常拿着那少得可怜的银子，面对不断推出的新游戏不知如何选择的穷玩家来说，可谓帮助不小。另外《绝对GB》的彩页也是非常精彩的，可爱的皮卡丘，多种多样的GB样式，让人大呼过瘾。还有对其它几种掌机的介绍也让我们能更加深入地了解它们。不过，我觉得最有趣的还是最后横井军平的生平漫画。通过这种形式来了解这位人物的一生给人印象特别深刻。真的非常不错。当然了，好话说完了，坏话还是要有一点。不过就只一点——画面，感觉书中的游戏画面（黑白）似乎不怎么清晰，这一点可比不上《GB特辑》，可能是印刷时着色过重的缘故吧。

最后，我想提几点建议，魔法师在《绝对GB》中说过：国内杂志给GAME BOY的天地实在太小了，我觉得他说的很好。虽然贵刊这方面做得比较好，但我认为还是不够。每期《电软》的游戏点评尽是次世代游戏，为什么不能有GB游戏呢？现在随着彩色GB的发卖，以每月十几款的速度推出。GB新民越来越多。如果《电软》每期都能点评2、3个GB新游戏，应该不会有什么问题吧。PS碟7、8元一张，而GB新卡十倍其价钱。PS玩家可以买一大堆光碟在家，但GB玩家则很难办到。因此，如果《电软》每期点评2、3个GB新游戏，相信是广大GB玩家的福音。另外一个建议是希望贵刊每年都出一本《GB年鉴》。内容主要是一年中推出的所有GB游戏的简介，当然还应有热作攻略，其它掌机NGP，WS部分游戏介绍等等。说白了就是《绝对GB》的续集。 **武汉 胡斌**

第七期插26中马克西的张式改

无类，第一次给你写信就提了这么多意见，还望你以男人的坚韧意志，女人的宽容性格，中性人的××××来接受，承受，忍受与原谅。 **广西贵港 林海华**

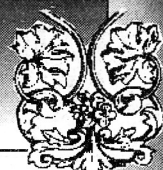
（无类按：谢谢，我早已习惯在“骂声中成长”。你对性别的暗示我毫不介意，而且非常满意。）

最喜欢《电玩创世纪》的一句话，上帝说：“要有游戏机”，于是游戏机就出现了。这句话让我非常感动，这几天一直挂在嘴边上，上，帝，说，要，有，游，戏，机。真好，上帝没白疼我们。 **北京 赵强**

我对《电软》这个家的感情，比对自己家里感情还深。因为我爸妈正在闹离婚，所以每当回到自己家时就感到莫名的空虚。但当我在我的小天地里，拿起心爱的《电软》，烦恼就一扫而光了。 **武汉 LW**

（无类按：此家非彼家，不能乱当家。爸爸搓麻将，请他早回家。）



吊裂尾那张图片有一处明显的BUG，看出了吗？如果看不出来，提示你一下，注意马克西的衣服。怎么样？还没看出吗？再提示你一下，注意他的衣摆，不太对劲吧？我看到《大众软件》的广告后，想起了一件事。我曾不止一次地在《大众软件》上看到“铁”，“东东”这样的字眼。怎么样？有何感想？我已看到你脸上浮现出的得意的笑容。

湖北　Wonderful

我不知道

我不知道原来这本书里（指《五周年纪念》——编者）什么也没有，原来众小编只是一些平凡的人，《电软》只是一本平凡的杂志。平凡的人与平凡的杂志哪里会有什么秘辛之类的东东。我原来为什么会那么傻，一直以为《电软》编辑部有许多神秘事待我们去探索，真是傻得可以。

我不知道我为什么会相信广告上说的，根本没有想到“广告不掺点水份还是广告吗？”这个简单而又经常忘记思考的问题。既然我的“革命警惕性”这么低，受了骗也活该。

我不知道原来这本纪念册编得很“菜”，可我还是看、看、看。正如书上所说的，我当时是那么幼稚，笨瓜，菜鸟。真应该感谢这本“菜”得可以扔进“垃圾桶”的纪念册，是你给了我一个美好的回忆。

我不知道原来你知道我看见以后会骂，会大呼上当。尽管年轻气盛，但是我们有一个弱点——嘴上硬，心太软，而且忘性大，不记仇。骂过就忘，骂完继续看。边骂边看，越看越爱。真不知道我是中了邪了，还是怎么了。每被骗一次就爱得更进一步，难道我无药可救了吗？

我不知道原来你不是一只鸽子，而是一只乌鸦。因为怕人讨厌，才染成白色冒充鸽子。可鸽子嫌你白里透黑，乌鸦嫌你黑里透白，它们把你赶走。如果我是你我也不知道到底该怎么办。

我不知道为什么你有那么多的知道，而我却有那么多的不知道。知道也好，不知道也好，既然我们曾经相识，就注定分不开，你我这辈子都认投。

真希望有一天我能够全部知道，但究竟要等到哪一天呢？

我不知道！

福建　S.X.H

（无类按：这是S.X.H君“盗版”饱受争议的《五周年纪念》“编者的话”而写的。两相对照，其有“会心一笑”的乐趣。鉴于知我心者S.X.H，就免于追究“非法盗版”吧。）

贵刊创办数年来一直致力于国内游戏的普及与发展，不过在我看来，所培养之读者，比铁杆玩迷，市场实在太小。如只看碗里的，不看锅里的，前途渺茫啊。正像SS一样，仅定位于游戏迷身上，早晚必败。贵刊应向PS学习，在保持现有市场的基础上，把眼光放到大锅里去。吸引更多的人加入到游戏行列中来，使更多的人支持游戏事业，如此形成良性循环，最终取得全国人民的支持，只有这样中国的游戏业才可有长足发展。　**天津　邱岩**

（无类按：邱岩玩友的意见是对的。但在国内，这个任务是长期的，耐心的，渐进的。有待于外部环境的改善，社会的进步，游戏业的净化。而且也不是《电软》一家所能承担的。不过以我们切身的感受，今天社会对游戏的宽容和理解已非五年前可比。看看街头数不清的游戏书刊，想想杂志社五年来的风风雨雨，真使我们感慨万千。正如刘禹锡的诗：“玄都观里桃千树，尽是刘郎去后栽”。）

染白的乌鸦更自由

乌鸦把自己染白了，可白色的鸽子讨厌他白里透黑，黑色的乌鸦又嫌他黑里透白，所以白色的乌鸦很烦恼。

可有什么值得烦恼的？乌鸦没有认识到，为什么非要跟着鸽子或跟着乌鸦呢？大不了自己飞走，去找个自己爱去的地方（比如《电软》杂志社）。发表几句“乌鸦，乌鸦，叫”，爱干什么干什么。去他妈的鸽子，我凭什么要跟着你呢？万一鸽子跑过来说：“可不能这么叫哇，这不是鸽子应该叫的。”白色的乌鸦可以告诉他：“对不住，您认错人了，我是乌鸦，不是鸽子。所以我怎么叫是我自己的事儿，就不烦劳您操心了。”万一乌鸦跑过来说：“这么叫怎么行呢？乌鸦这么叫是不对的！”白色的乌鸦也告诉他：“不好意思，我是鸽子不是乌鸦，我爱怎么叫是我自己的事儿，也不烦您操心了。”如此，染白了的乌鸦是何等自由！

尚且，别以为染白的乌鸦只你一只！抬头看看哇，所谓“有《电软》便有白乌鸦”这话你可不会没听过吧！那如雪片般飞来的“资深读者调查表”不正是白乌鸦的稚嫩而坚毅的叫声？

我们都是染白的乌鸦。

染白的乌鸦更自由。

所以，不必烦恼。

NO.2白乌鸦　杨洮

不要把“随大势”看作缺乏个性或无奈的举动，“随大势”是以最少代价换取最多最好游戏的标准。这个标准是连《FAMI通信》也不能违背的，今后杂志社要多“随大势”。

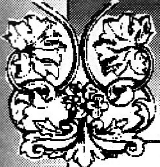
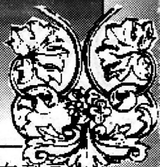
上海　Pynamid朱

无悔，人常说青春无悔，我的青春呢？从雅达利到今天的DC，已有十多年的光景了。但真正了解GAME，却是《电软》陪我走过的这五年，也是我最最无悔的五年。诚然因为GAME，我可能辜负了家长和老师的殷切期望，在这里我要说声“对不起”。也只能是对不起。因为我无悔，无悔我的青春，无悔我的游戏生涯，无悔我与《电软》的相识相知！

锦州　刘锷

（无类按：这“对不起”三个字使我非常感动。因为我看到了一颗真诚的心。）




放风暗语

我终于知道为什么“旧爱还是最美”了，因为那是一种最初的感动，尽管有时不乏那么点幼稚，但她真……

无锡　痞子

“集中营”这三字，不知是不是历史原因，总不能给人好感。好象进去就一辈子甭想出来。不“集中”一下其实也蛮好的，起码闯关族们不会像94年前一样不知何从！

“风景线”这三字，倒也好听。可四年来总给我一种只能站在门外赏花的感觉！

五年前：不按牌理出牌

五年后：不见棺材不落泪（见“乌鸦的叫声”）

贵阳　刘然

我住在“太平天国”的故乡桂平，真希望在不远的将来能玩到以它为题材的战略游戏。电视剧去年已在这里开拍了，但GAME呢？在《电软》创刊十周年时应该有了吧！

广西　郭祝裕

我知道，你们曾经被爱过，也曾被恨过。爱是由于你们曾经给过我们一段美好回忆，给过我们一段特别难忘的欢乐时光。相反的，“恨”也由此而相对的产生了。莎士比亚说：“对××的爱是容不得一粒沙子的！”感情不但绝对是自私的，而且是绝对是小气的！我们不能容忍我们喜爱的东西遭到“环境污染”。

山东潍坊　吉辉

见到游戏攻略就象见到金大侠的小说一样，一定阅读。我深信，游戏攻略一定会作为一种文体而风靡文坛的！

西安　刘涛

史克威尔最擅长以剧情古惑人心（最终幻想系列、沙加系列）；南梦宫则以出众的三维水平征服人心（铁拳系列、王牌空战系列）；卡普空在把握游戏感觉上的功夫深不可测（生化危机系列、街霸系列）；柯纳米则在刻画中世纪风格方面独领风骚（恶魔城系列、汪达尔之心系列）。

上海　九段玩友　雷涛

上海近来下了几场酸雨，一些抵抗力较差的沐雨者相继被淋脱了发，甚至面部失意。这使我不禁怀疑起绯雨闲丸是否因身受此害而丧失记忆，之后才亡羊补牢，买了伞。市民都人心惶惶，不敢出门。我虽有些按耐不住，也只得闭门不出，生怕有些闪失，忘光了怎么打97格斗是大。可怜上班族们唯有硬着头皮，用雨衣将自己裹的象半藏一般密不透风，“守身如玉”的只露出眼鼻在街上无声无息的穿行……

上海　高俊

啊，为什么逝去的日子总是显得特别美妙呢？也许是因为现在的杂志没有以前那样精彩了吧，或者仅仅是我的错觉呢？

湖北远安　刘志春

最讨厌：骂SQUARE的，骂FF的，骂SCE的，骂SONY的，骂PS2的。

广州　丁永健

最后一句闲话：你喜欢听玛丽金·凯莉的歌吗？

广西南宁　Chris

最近比较烦



最近比较烦，比较烦，好玩的游戏少的有一些极端。我想我还是不习惯，索尼的手柄我不太喜欢。

最近比较烦，比较烦，游戏的资金现在越来越难赚，朋友常常有意无意调侃，说让我去日本开发“生产”。

最近比较烦，比较烦，我看那前方怎么没有子弹，那个后面还有一群丧尸追赶。要打通“豆腐”这个游戏，还真有点难。

最近比较烦，比较烦，门口的“币厅”拆了再无我的企盼，挥别了昔日的玩伴，现在的我更觉得孤单。最近比较烦，比较烦，女友非要在土星上玩到“铁拳”，我问龙哥热线，怎么办？他说基本上这个很难。

最近比较烦，比较烦，我梦见与情敌安迪一起对战，梦中的武场灯光太昏暗，我偏发不出那道蓝色的火焰。

北京　张强

无奈



A君：《GAME风景线》是一本不错的杂志？
B君：奇谈·奇谈·屁。
A君：《GAME风景线》创刊的目的是什么？
B君：赚钱·赚钱·造。
A君：《GAME风景线》为什么能活到今天？
B君：抽奖·抽奖·哇。
A君：《GAME风景线》见得到明天的太阳？
B君：降价·降价·跨。
A君：《GAME风景线》将来有没有好前途？
B君：盗版·盗版·逃。
A君：《GAME风景线》是家长所讨厌的书？
B君：老鼠·老鼠·打。
A君：《GAME风景线》到底在说什么？
B君：乌鸦·乌鸦·叫。

深圳　孔永华

（无类按：“无奈”的题目是我加的。看了这样的来信，除了无奈，可能还是无奈）

大墙画廊



▼《色》 咸阳 FINAL

◀S：她总是如此如此如此地冷漠……

P：着墨时再飘逸潇洒一点儿就更好了！

（『廊 POWER』：★★★☆）



▶S：两人煞是幸福的样子真让人嫉妒啊！

P：ANDY的样子为何总是傻傻的呢？

（『廊 POWER』：★★★）

▲《无题》 郑州 郝磊



▲《格斗之王》 蚌埠 张晓东



▲《比利的孔雀舞练习》福建三明 陈钡

▼S：爱凑热闹的你还闲着没事吗？

P：人物的眼睛都很懵懂啊！

（『廊 POWER』：★★★）

▲S：比利为何要学习孔雀舞呢，费解？

P：何时可看到他的DANCE SHOW？

（『廊 POWER』：★★★☆）



▲《不知火舞—格斗女王》 上海浦东 郁秋伶

▲S：一种远古蛮荒时的侠女的味道。

P：还有半机械的独特感觉。

（『廊 POWER』：★★★）



◀《KOF之对战篇》 石家庄 刘丹

◀S：搞笑搞得很"周星驰"（作形容词）啊！

P：我的那撮银毛又变成蓝毛了！

（『廊 POWER』：★★★★）

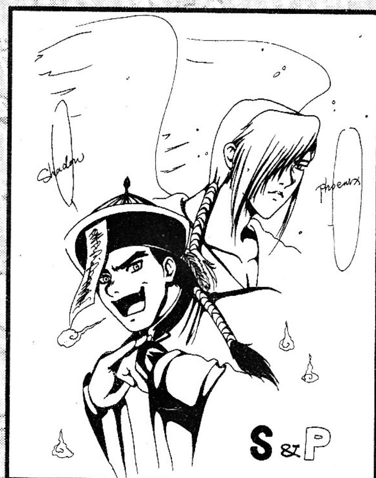
▼《生化危机2》 四川自贡 梁立信



▶S：扛着大炮与丧尸战斗，悬了点儿吧！

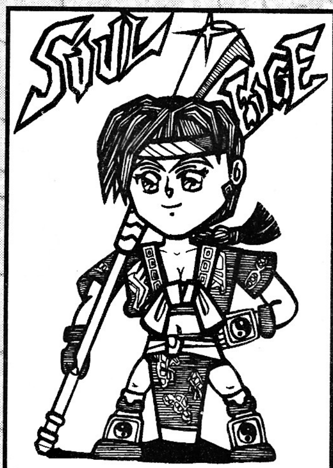
P：他们一定没有金手指。

（『廊 POWER』：★★★☆）



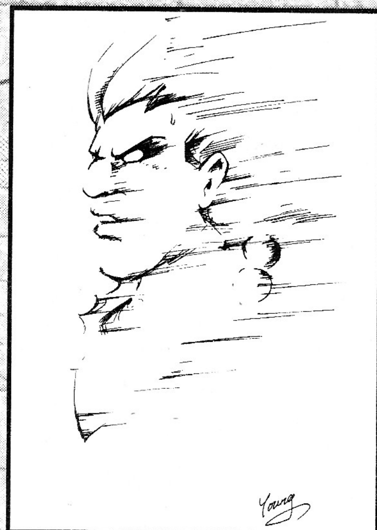
◀《S&P想象图》 贵阳 刘萍

▲S:为何我是清庭僵尸,还有咒符哦!
P:这位帅哥真的是我吗,好高兴!
(『廊 POWER』:★★★☆)



◀《魂之利刃:女斗士成美娜》 上海 何巍

▲S:斩马刀给我的印象就是好——长!
P:DC版的片头她是否还会和父亲生气呢?
(『廊 POWER』:★★☆)



▲《豪鬼-波动的初现》 广州 杨伟津

▼S:豪鬼大叔的额头为何有一滴汗呢?难道……
P:好象在闪空或瞬狱杀啊!
(『廊 POWER』:★★★)



▲《八岐阴影》 贵州遵义 李林彬

◀S:背后的八头大蛇好怕怕啊!
P:神乐的姿态好淑女哦。
(『廊 POWER』:★★★☆)



▶S:这样也比右上角的我帅吗?想不通啊!!
P:被我称为,"猫头鹰男"的刹那真的很帅吗?
(『廊 POWER』:★★★)

▲《月华剑士之新来者》 武汉 吴泉

▼S:稿上英文全称:Cool Boy Will Become a Danger Man,But……
P:他是日日野晴矢吗?(『廊 POWER』:★★★☆)

▼S:看来我穿隆的衣服还较比的帅啊,唉,怪只怪我天生丽质!
P:为什么游戏公司不将我编入格斗游戏呢,难道现在我如此高的人气度还不够吗?

▼《无题》 安徽 王甜甜



▶沈阳 高昶(接续第三集99.2)
(『廊 POWER』:★★★☆)



(待续)

◆画廊接力行动 FILE~10~:《格斗之末8》

龙哥热线



●我看到贵刊《创刊五周年纪念特辑》里面有一张世嘉赞助英格兰足坛劲旅阿森娜队的照片。请问现在的阿森娜队是否穿上了带有"SEGA"字样的队服，像照片中的那样。

通过7月25日重庆卫视的某条体育报道，龙哥发现，现在的阿森娜队穿着的是印有"DREAMCAST"字样的队服，而不是"SEGA"字样。对此进行分析，结论如下：世嘉在欧洲的家用机演出已经开幕。这可能是历史上第一次直接将游戏主机的名称印到足球队服上。DC有可能让世嘉在欧美树立起大人气。

●请刊登出PS2在中国发售的系列报道(浙江温州百里东路 陈胜君读者投票时"希望看到的栏目或文章")?

根据情报，《纽约时报》已经刊发过文章，说美国政府有关部门禁止PS2在中国大陆销售，怕万一"先进的"EE芯片技术被中国来个"民转军"，岂不是坏了美国的"大事"？请见附图：一群美国将军正"研究"PS机，CD盖子里竟是个导弹。

龙哥认为，外国一向对我们进行技术封锁，但中国早在七八十年代就已经掌握了中子弹的技术。想来这索尼二代无论如何先进，总不能和中子弹相比。因此，大家不必担心。"万"里还有个"一"，就算今后我们"真的"打不到PS2，还有更先进的任天堂嘛！

有观点认为，这种消息不是美国的虚张声势，就是索尼的某种策略。陈读者你怎么看呢？



The New York Times

High-Tech Exports Hit Antiquated Speed Bumps

It's not the toy that could blow up the world, but Chinese generals can't buy it.

●龙哥！我是匈牙利一玩友。①两月前我在SONY专卖店买7502一台，后托朋友去改为P制N制光盘全兼容，直读块对主机有何影响？②匈牙利也有盗版商，只盗欧版盘，包装、质量明显好，折合约50元RMB一张。还有一种PS光盘，就是将PS的P制盘拷到飞利浦空白盘上。刻上的与国内压出来的哪种好？这里的游戏机周边配件95%中国制作。我的PS原配振动柄也是"中国造"。(潘智艺于匈牙利布达佩斯)

①盗版碟是PS的克星。②盗版碟对光头不好。

●我看到能用DC的VGA转接端子在松下锐平上玩游戏觉得很感兴趣，请问DC的VGA转接端子哪里有卖的？(少数读者)

这种端子好像已经有了国产货。DC的"VGA BOX"，相当于在PC屏幕上使用的简易AV－MATE装置，它是个能够让电脑屏幕接驳DC主机玩的连接器，目的是发挥主机的高解像度。因为只有松下100赫兹扫描的"锐屏"配有一个31千赫的RGB端子，所以若有了"VGA BOX"，则刚好可以接上。但这种配置要求太高，不提倡(不过，现在国产彩电也采用了数字化技术，也有这种RGB端子，像"创维"牌有一种超平彩电，还有使用德国彩管的超高价、非完全中国造的"海尔"，它们都采用了100Hz技术)。另，该VGA端子日元定价7000，原装货在国内卖高价是十分正常的。对于如此高价，世嘉宣传部门认为"为了640×480的效果，值得购买"。

●去年7月我买的PS7000型，用了一个暑假，每天约3小时，开学后每周打一次，2小时。寒假里只打了两三次，3小时不到。现在读"THE SILENT HILL"不好，FF8就更惨(有一套一张盘都读不出，读到SQUARE出现后屏幕就一片黑了)。换别的机子一试，都能读，还特别顺畅。这是否正常呢？(江苏无锡南长区)

正像你自己说的，该换光头了。不过你这PS光头寿命也太短了吧？算来算去打了不到500小时。正常情况下PS光头寿命可达2000小时以上。的你说自己是"穷学生"，更换一个光头需100多元，能承受吧？其他关心PS光头寿命的朋友可参考此例。

●龙哥，我刚买了一台7501，可我家那台老式的电视确(却)不能玩，用制转时图像不停抖动。真让我英雄无用武之地，请龙哥帮我解决这个问题。拜托了。(福建厦门同安区 杨健)

最近收到了好几封类似的信件，都是关于用了制转也无法游戏的。可按下面步骤办：1. 看看电视调谐部分有无V－HOLD旋钮。2.若有，则调整该旋钮直至画面抖动消失。3.没有V调的话，若家里还有一台或N台彩电的，请用别的彩电试验；只有老式电视的，则要么买台新彩电，要么将游戏机卖掉，再要么，就凑合着玩(有点过分)。最简单的办法是换彩电。

●我最近买了一台5501，买时试机一切正常，但回家一用却为黑白画面(用AV)，是否制式不对？老板说5501为PAL制，而我家的电视也为PAL制，我家电视的AV不外接时为灰色，而朋友家为蓝色，是否我家电视的AV不正常？PS原装记忆卡的记忆是否有时间限制，如果有，为多长时间(我都高三了，玩游戏的时间不多了，最怕记忆卡会突然失忆)。我买的FF7为四张碟，老板说那是国际版，是吗？为什么我改过的PS可读随机赠送的原版碟，你们说改过的主机不能读原版碟。我是菜鸟，老板心又黑，只能借助龙哥了。(湖北大悟 多蒙.卡休)

你家彩电的PAL制肯定和5501的NTSC制不符，否则，怎么会是黑白画面呢？你家电视的AV不外接是为灰色，十分正常。而朋友家为蓝色，那是因为朋友家的电视先进，如果他高兴，也能将"蓝色"设定为黑色或绿色或"灰色"。真正原装的记忆卡正常使用的话一律不存在什么"失忆"问题。至于"改过的主机不能读原版碟"，仅仅是对少数游戏而言(如太8)。

●"梦游美国巡回版"进行音乐TEST时，发现有首曲子与5条赛道不同，猜想游戏中必有隐藏赛道或豪华车什么的。(湖北仙桃 孙志强)

此游戏并无隐藏赛道，但有豪华车，请参考本刊以前各期。那曲子也可能是你取得前3名时或出现制作者名单时的音乐。

●我9岁开打街机。去年偶尔接触到光碟机，并对此产生了很大兴趣，欲购一台PS。对我这初玩者是买新机呢还是二手机？请指点。军礼。（河南 姬贵斌自山西警校）

这个问题头一次遇到。一台全新PS与二手PS价格差别不是特别大，所以你的重心如果仍然在街机上，当然可以选择一台二手的（专卖店就有），玩一段时间坏了就可以果断处理掉。但你若突然对光碟机发高烧，喜欢得不得了，那就应买一台全新PS。

●R4有2CD的，有1CD的，这种情况我也遇到过；FF7有3CD的，有4CD的；生化2有2CD的，有3CD的……这使我们在购买时很犹豫，不知该不该买，希望贵刊在介绍游戏时将CD数附上（1CD除外），免得我们受骗。（湖北枣阳市熊集镇向阳路 吴星）

同名不同版的游戏还是比较少见的。一般我们在介绍游戏时如果它是多枚CD，都会注明。大家买了不同版本的同名游戏，并非上当受骗。吴读者，你的字很厉害，非常潇洒，真棒。

●龙哥您好！我最近遇到一件挺苦恼的事儿，特来请教一下。去年5月我节衣缩食、辛辛苦苦买来一台5501型PS，性能不错，读盘也很迅速，我玩得很开心。

可是，后来借给了一、两个朋友玩，前前后后有三个月这久，听说玩了不少通宵。当PS再回到我身边时，已累坏了，抱到专卖店纠正多次，读盘不行了。而且每玩一、两小时后，光盘上还会聚上一、两块水气。可我发现游戏店中的PS机读盘不如我那台好的，光盘上却没有水气。于是，就此情况我打听了多个专卖店。

①有的说：我的PS主板老化了，劝我卖掉它后买台新的：真的吗？有这种必要吗？②有的说，可能是我的PS机电容元器件漏了电造成的；有这种可能吗？③有的告诉我，PS主板一般情况下不会出问题的，让我玩PS时注意多通风，玩一、两个小时，就休息一下，PS是很怕热的，本身散热不是很好；对吗？④我所居住的地区电压普遍偏低，不知道会给我的PS造成多么大的伤害？会不会影响PS主机的使用寿命？⑤不知道换了光头以后，上述情况会不会有所好转或者消失？（一位苦水不断往肚里咽的女玩友　济南 宁欣婷）

你为什么要借给别人玩PS，然后却为PS这样感到担心？既然大方地借给别人通宵玩，就要抱着PS必然累坏甚至累死的坚定信念。①主板会坏掉，但不会轻易老化。主机玩坏了再买台一模一样的，就我国国情来看，似乎没有必要。②“电容元件漏了电”不能解释光盘上的“水气”，水气从何而来，必须好好分析。在一定的气压下，蒸汽遇冷倒是能够凝结成水，光盘附近的空气因为机器猛烈散热，的确有可能成为“水气”。③这种说法是正确的，你应当照办才好。④造成的伤害与你使用PS的时间成正比例，你玩的时间越长，则伤害越大，而且在发作之前不易发现。电压低会严重影响PS寿命，当然，这里的电压是指你使用变压器之后的电压。⑤应当会好转吧！但也要注意合理使用主机哦！

●我要问问DC的近况。我们那儿“电软”卖得很快，好几次我都因去晚了没买到，这次特意在信中放上8．40元寄给“龙哥热线”，邮购第6期一本。（上海崇明邢玉龙）

DC因为有不少大作在8月以后推出，像什么“灵魂能力”等，10月有巨作“莎木”，11月有“D2”，12月可能有“维罗妮卡”和“VR射手2”（请见附图），软件阵容是相当有吸引力的。对于主机的情况，大家应当将注意力集中到软件上来，那么前不久DC发售的“首都高BATTLE”、“KOF/DC版”、“全日本职业摔角”都取得了较好的成绩。索尼投巨资研制PS2，并向下兼容PS，可说是全力一击，但通过本刊上期的一些分析，它也不是没有弱点，特别是关于软件，就拿这PS2来说，在任天堂也发表新主机背景下，在索尼没有宣布PS2对应游戏的条件下，不少有关PS2前景的利好预测或必胜预测，都是建立在该主机的硬件生产极为顺利、价格制定十分合理、发售日绝不拖延、PS时代的名作续篇“拿来主义”的基础之上，如果以上诸要素全部达成，当然必胜无疑。相反如果客观地分析一下三大硬件，却原来是各有利弊。任何人想一棒子将别人打死都是不现实的。DC贵在性能价格比，在北京某著名商场的机厅中，竟然出现了用DC改制的50寸“打鬼2代”，画面之出色确实出乎龙哥预料，如果能够充分发挥DC在硬件上的综合优势，作出一些可玩性高的游戏（不单纯以画面为卖点），相信会有希望。



←NAOMI基板的『VR射手2』2000版』。画面中队员除了鞋子，连队服上也出现了『三道杠』。

●龙哥，任天堂拉来了IBM和松下，你认为海豚的胜算有几成？松下和IBM会否重新卷入游戏业界？

目前的大势是一家做“老大”越来越难，但这对于任天堂而言似乎根本行不通。根据情报，海豚0.18微米的铜导线CPU，十分先进，IBM是要玩真的。而松下电器身为日本最大电器商（其年商是SONY集团的两倍以上，97年销售额高达47000亿日元，世界第三大的丰田汽车，那一年也才89000亿日元），以前有过3DO的败笔，这次必有企图，想必也会生产海豚兼容机的。加之任天堂有个宫本茂，这海豚的前途无论如何是会令对手担心的，但天知道何时它会上市。我认为，任天堂在主机大战中肯定还是唯我独尊，依靠自己的强大游戏制作力来接招，胜算当在六成以上。事实上，任天堂从未输过，总是赢，而且赢得比别人多得多。他才是真．老大。

●请问哪里能买到PS原装S端子线和21针RGB线，因我的电视带S端子和RGB输入。我前后共买了S、RGB线不下10条，都因质量太差无法使用。我只好写信。（陕西渭南开发区 李向锋）

我国PS没有代理商，原装线很难买到。请托人从日本带。

●龙哥您好。金城武给卡普空“鬼武者”游戏配音是多少钱啊？DC如果再输给PS2，世嘉是否会退出游戏界？或者再造出更高位的游戏主机？PS版兰古瑞莎Ⅳ．Ⅴ的无限赚钱秘技怎样调出来呢？（福建晋江市英？公路管理站　徐聪明）

第二个问题解答如下：世嘉决不会退出游戏界，而且将来必定会推出更高位的家用游戏主机，我们可以走着瞧。虽然有人对此不认同，但业界只剩下任天堂和SCE对全体玩家而言未必就好。第三个问题请看留意本刊“秘技天地”或查阅最新版本的“秘技宝典”。你信封上的地址有个字我看不清，以后应认真写字，如果现在还没收到“创刊五周年”，记住来电话查询。

●龙哥！①我的PS铭牌为110～240自动稳压，目前正常，但某店老板对我说主机已耗损，要他修理要500～600元，你看有否必要?即是否需买变压器或让其维修?②得知CAPCOM将往N64上移植BH2,我当即大笑三声，非兴奋，乃失望之极。请问CAPCOM有否宣布其为N64做的原创游戏？如“洛克人64”等？③贵刊可否一改随大势的歪风？（河南鹤壁高中二(3)班1赵远明）

①你问问这老板PS哪里“耗损”了，是他的钱包“耗损”了吧？你明明不用变压器玩得好好的，为什么还……②好像只有什么迪斯尼米老鼠方块，这种游戏不用大容量。卡普空的好游戏用N64那卡带是没法子做的。③谁都不愿盲目随大势。

●请问世嘉NOMAD的AV输出口那9个孔分别输出什么信号或者VIDEO、AUDIO(L/R)分别对应哪个孔。（南通 曹仲华）

用土星AV线显然不行，可用MD2的双声道AV线改造试验。实在不行，就用单声道AV线凑和玩吧！

●我是一个“机器人大战”迷，玩过不少这类游戏。①GB的“第二次”有可能出续集吗？若有，会由什么厂商，什么时间出品呢？②“F.完结篇”可能给DC吗？③机器人大战共有几部，分别在何机种上？（承德二中 李江）

①目前，万岱及帕布雷斯特正大量制作机器人游戏到WONDER SWAN上。国内商家应当销售WS才好。②BANPRESTO公司目前正在制作“超级机器人大战DC”版。而SUNRISE公司也制作一款“英雄谭”给DC。③“大战”系列太多了。但就某一系列而言，如“超级”，只有5、6部。“第N次”又有好几部。各机种都有存在。

●①GAME ARTS既然已推出PS版“格”，不久会推出PS版“武1.2”吗？②我有一张PS碟上面有非常奇怪的划痕：像是以光碟中心为圆心，在碟面上用圆规划出一条条同心圆弧，是劣质碟片在运行过程碰撞激光头所致吗？该如何处理？③“游戏点评”要附照片吗？有“铁”否？（安徽马鞍山 朱玉杨）

①难说。我觉得“鹫狮”这种游戏应当在高位机种上制作。依GAME ARTS的作风，它应当会选择PS2这种尖端技术主机。但感情上我希望DC能出“3”，毕竟是SS的原创游戏。②这是某些D版盘的特征，你必须确定这是否是“划痕”还是生产过程中压盘机造成的印记。如果是碟片碰撞光头那可就麻烦了。如果不影响使用，主机读盘时无异常声响，就说明没有问题。③不要照片，有铁。

●最好从镰仓幕府时期开始，把3个幕府时期都各出一本增刊，因为每个幕府的建立与发展都有许多吸引人的传奇和故事。内容上，什么历史发展，家族发展，历史事件，绰号由来，个人传记，名器介绍，文化发展，人文建筑等等。（清华大学 田锋）

这将十分困难。应从“人间五十年”栏目的重整来着手。

●龙哥，你好。你总说DC要用大变压器，我看不对。变压器的输出是110V，400MA。P＝UI。变压器可供44W功率。DC背面写着22W。我觉得PS、SS变压器就可以使用。我很关注DC只有声音而无图像的问题。前两天我买了一张“打鬼2代”，非常难，请问有无像一代那样无限血的秘技。（最爱看龙哥热线的 北京 洪由页）

因港台刊物报道有用小火牛导致“死机”的，当然，这种情况未必就一定是火牛造成的。但还是小心为上。“有声无像”是图像输出芯片坏了。“打鬼2代”用枪打并不难，不要乱射，看准了敌人一枪一枪的打，打老怪时尤其要如此。最好配把枪，否则太难。

最近本栏来信激增，包打听包回答被迫延至下期。

GB生病了！

GB恶毒病例系列(二)

●机主：杭州ピガチユウ。自从买了POCKEMON卡带后，一发不可收，好不容易消灭了八位BOSS后，在最终四关中怎么也打不出了。于是，便休机好几天，养养脑子。可谁知，一打开机子，原有的开机后三条日文，（第一条是继续）只剩两条了！意味着我一个月的劳力全“灭”！！！！我疯了！但静下心来，发觉有可疑之处：虽然我那盘卡看似已无记录，且选择第一条是“重新冒险”，但在那两条日文显示之前，屏幕下方有几句日文：フアイル データ がこわわています！▼然后按下A键后，过了一段时间（大概三秒），即出现那两条日文。这两句话是什么意思？如何找回我的原先记录？注：我的卡是RED版，朋友的GREEN版也出现了相同的问题。对了！！！我曾试过玩“重新冒险”，如果再选择记录的话，原先记录只有一次选择“是、否”，而这次却有两次，我不敢选“是”，怕是消除原先记录。

■答：记录丢失矣。那几句日文的意思是“存盘文件在这里呢！”，可是三秒钟后出现的两条日文中并没有以前那条让你“继续游戏”的选项，这说明记录可能丢失。请看看卡带里面电池的情况吧！GB卡带最怕不能记忆，此实乃最恶毒之例。

●我的PS是5502，买VCD卡前光驱读碟很快，后来在广州买了一个VCD卡，看了VCD一个多月后，我玩PS碟，无论新旧，一律读盘变慢，而且是慢了很多，请问是否光驱出了毛病。另外，吾友浩祥是世嘉的“爱人”，坚决不放弃土星，现想买DC，但朋友劝他买PS，已令他寝食难安。请务必答复。（广东阿源 黎德武）

你的情况可供读者参考，毛病大概不在光驱，而在于光头，PS主机比较容易坏，实非索尼本意，乃是D版造成。你的朋友虽然是世嘉的“爱人”，但也要注意“第三者”插足哦！

●我乃梦模超级迷，为了Ⅰ．Ⅱ，特地买了台MD，买来之后麻烦不少。①我是绝对百分百的世嘉铁血，只要看到SEGA字样，只要我有银子，用得着，一定会买下来。目前我的MD手柄已换了6个，MD摇杆不兼容。玩游戏时容易死机，机率比同学高一倍。②梦Ⅰ买来后很轻易通关了，但Ⅱ却是个中文版，一玩到第九章雷亚德（敌方角色）宣布作战计划后，左边那个女魔导士时，就会莫名其妙地跳回标题画面。气死我也。再买中文版一盘，照旧！还有个问题不得不说，向店家邮购梦Ⅱ时专门注明“日文版”，可他还是给我寄来了中文版！！！又是相同问题！（咬牙切齿，作“宇宙幻影”起手式）③编辑部谁最高？我是83.11.22生，个子已有草雉那么高了？(SEGA神风特攻队：江苏盐城 王新国)

打游戏最忌生闷气。

读者来信最末总要签个名，不过名字中偶有非常见字，像北京的王劢，劢音“迈”，意为“努力”之意。好在这部分读者都用汉语拼音将这些字标出来，以免龙哥念错。



游戲點評

Speak out, don't be afraid!

火星物语（火星物语）

机种 PS 厂商 ASCII 类型 RPG 媒体 CD－ROM

说实在的，本作发售之前，着实让我期待，但买到手后，不过几小时攻关便让我烦透了！

我以为广井王子的冒险活剧会好到什么地步，现在看来也不过是一堆虚话罢了。游戏中的角色设定得不错，音响也不错。人物在喜怒哀乐的刻画上比较成功，恐怕这是卖点之一，也可能是其唯一的卖点。但是登场的角色略显幼稚，根本就不适合我们这个年龄所需要的造形，我们所需要的是像“FF8”那样人物设定。另外，人物图像和动作也比较生硬，走起路来像木偶。

提到本作，恐怕不得不提战斗系统吧，说是 RPG，其实我看起来更像 S·RPG。硕大的战场内角色有时一下子打不到敌人，只有向前移动。有趣的是居然可以利用战场上的物品来打击敌人，还可以开炮！“风”的设定比较成功，七种不同的颜色代表七种不同的能力，不过每使用一次“风”都会耗费“风玉”。可以说这种战斗方式不但不是创新，反而是幼稚的表现！（事实上笔者更喜欢像“星海传说 2”、“宿命传说”那样的作战方式）。

总的说来，作为一个 RPG 来说，本作是十分失败的，不过你可以把它当成一部日本动画片来看，希望今后不要再看到这种作品。

——哈尔滨　PS2

角　色：8.5	操作性：7.5
画　面：8	原创性：7
音　乐：8.5	移植度：——
情　节：7	总评价：7.75
玩此游戏时间：6 小时左右	

零式枪手（ZERO GUNNER）

机种 ARC 厂商 彩京 类型 STG 媒体 MODEL 2



又是一个伪 3D，笔者这么说绝对不带任何贬意。STG 发展到现在，场景的 3D 化已经成了一种潮流。但以往的伪 3D—STG 都没有脱离 2D 射击的套路，此次“零式枪手”给了笔者耳目一新的感觉。

“零式枪手”最大的创意就是加入了主火力锁定系统。当你锁定住敌人后，在一定时间内既使随意移动，主火力也不会偏离目标，这样就会出现主角与 BOSS 真正“周旋”的情景，这种极具魄力的画面是其它 STG 没有的。但当你锁定一敌机后，对其它向你疯狂射击的小兵只能“视而不见”。消灭敌人的顺序不掌握在自己手里，多少让人感觉有些别扭，这方面的平衡性需要进一步改善。

虽然号称是彩京挥师 3D 的第一作，却连最基本的“层面”概念都没加入，是个实实在在的 2D 射击游戏，但笔者认为这种感觉十分地道。3D 场景制作得十分精美，世界上各个大都市的街景一览无余。以彩京对射击游戏的造诣，再加上 MODEL 2 基板，诞生这样一个游戏并不奇怪。而且从标题画面看，世嘉也为这个游戏出了不少力。

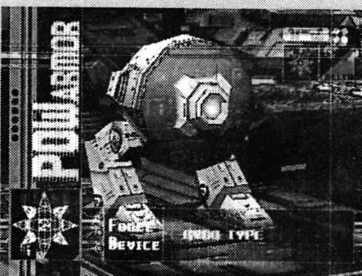
这款游戏是彩京公司的一步创新，虽然存在着一定缺陷，但令人欣喜地看到，STG 还没有走到尽头，只要有好的创意，还是有潜力可挖的。

——石家庄　拳祟

角　色：8	操作性：8
画　面：8.5	原创性：8
音　乐：7	移植度：——
情　节：7.5	总评价：7.83
玩此游戏时间：1 小时	

R·类型Δ(R·TYPE Δ)

机种 PS 厂商 IREM 类型 STG 媒体 CD-ROM



PS主机上出色的射击不多，尤其是原创作品，而移植SS的几部在难度方面也有所降低，令不少热衷射击的"击"迷失望。

幸好PS是当红主机，一些经典射击系列必然登陆其上。"R"系列早在SFC上便是风靡世界，而次世代也有合集复刻版本，满足了射击爱好者的重温欲望。最新作"Δ"，是充分利用了颇强的PS多边形机能的新版本。为了顺应潮流，背景以多边形来表现则体现了STG的进化方向。画面的层次感极强，不逊TAITO的ARC经典"太空战斗机"。

而画面上给人的震撼还不算什么，更难得的是"Δ"还拥有了令人惊讶的超一流手感。难度较高，大概与中级"雷霆力量5"相当(指"Δ"的最低难度)。

画面、手感、难度甚至音效都令专业级射击行家发烧不已，爱不释柄。你可记得二版中流水似瀑的壮绝场面吗?子弹击入水中溅起的一串逼真的水花给你感觉如何? 感叹：这真是包含了创作人员结晶的专业鼎峰射击作品!

想试试自己真正在射击方面的天赋吗?打PS版的"Δ"吧!千万别错过。

——北京　金角

角　色：7	操作性：9
画　面：9	原创性：9
音　乐：8	移植度：——
情　节：7	总评价：8.17
玩此游戏时间：10小时以上	

圣剑传说·玛娜传奇(圣剑传说·LEGEND OF MANA)

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 A·RPG 媒体 CD-ROM



这大概可以算示史克威尔近期比较出色的一个作品——特别是在已经进入淡季的时候。

玩过了SFC版的前三代作品，这次LEGEND OF MANA以外传的形式出现，倒也蛮有点意思。游戏的系统非常自由，抓动物、石头人和地图制造模式也很有趣。由于注意到了细节，游戏的感觉很好。

游戏的音乐相当出色，特别是结尾的那首歌，虽然不是王菲所唱，但感染力也很强呢! 必杀技极华丽，是史氏的一贯风格。而画风方面，承接"FRONTIER 2"的水彩风格，效果绝佳(也许有人会不喜欢)。但流畅感似乎不够。

故事是本作最薄弱的地方，和超任版的前作相比实在是差了不少，也没有了史克威尔游戏一贯的激情和感人——也许这就是因为追求自由度而造成的。游戏中的角色转换次数过多，玩家不容易投入，加上故事主线不够强，就造成了现在的这种情况。但这也并不影响"玛娜传奇"成为"圣剑传说"风格独特的系列之一呢!

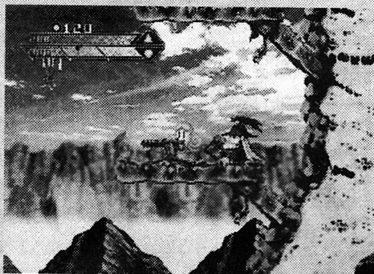
LEGEND OF MANA是体现大牌公司实力的作品。

——SONIC

角　色：8	操作性：8
画　面：8	原创性：8
音　乐：8.5	移植度：——
情　节：7	总评价：7.91
玩此游戏时间：8小时	

侧影幻象(SILHOVETTE MIRAGE)

机种 PS 厂商 TREASURE 类型 ACT 媒体 CD-ROM



一向属于SEGA"死党"级软件开发商的TREASURE公司，将自己旗下的超华丽二维平面动作闯关游戏"侧影幻象"，以完全移植之形态驾临PS，不由令缺乏平面动作的PS机主为之一振。

说到"侧影幻象"，原自SS机。TREASURE在为SS开发了"守护英雄"、"侧影幻象"、"闪亮银枪"三部至尊级游戏后，可见并未从中谋得多少"财宝"，饭还得吃，将SS机三大财宝游戏其一移至PS也是走头无路。近几年，ACT确实雄风不再，"侧影幻象"PS版之销量令人心痛。此作最令人叫绝的便是主人公以双面人物登场，闯关中双面接合利用，才能过关斩将。另外，画质一向是TREASURE的特长，在SS发售之作品在画质上也是绝没二选，而PS版也与SS造得分毫不差。手感属ACT类专业级别，PS特对应振动手柄之强震，满足了吧?

"侧影幻象"可以说是平面动作至尊，在各方面无一不达业务用机之巅峰水准，是家用机动作行家的不二之选。幸好REASURE大度，PS用户可以一试身手，而SS版更在操作上稍胜，反正两主机均有。ACT抱憾者，如果在玩过了"侧影幻象"仍未喜笑颜开，最后打回FC罢了。平面动作经典，机迷不二之选。

——北京　六面兽

角　色：8	操作性：8.5
画　面：9.5	原创性：10
音　乐：8	移植度：——
情　节：7	总评价：8.5
玩此游戏时间：难以计算	

冷藏(DEEP FREEZE)

机种 PS 厂商 SAMMY 类型 3D-ACT 媒体 CD-ROM



是在直觉下买了这个游戏，并没有对它抱有任何信心。然而在开机之后，整个人就被迷住了，不敢相信，就是这样一个不知名的厂商能做出这么好的游戏，自问除了"BIO"1、2之外，并没有哪个游戏让我如此心动过。特别是其枪战的场面真的很棒，比"BIO"1、2，有过之而无不及，CG背景也十分细腻。不像"合金装备"那样背景也用即时运算，让人看了不爽，人物动作也很花哨，就是情节有模仿布鲁斯·威利斯的"终极警探"之嫌。

不过，毕竟不是大牌厂商做的游戏，还是有很多缺点与不足。比如说人物奔跑没有扎实感，有点飘飘忽忽的感觉，场景切换也不是很多，有些解迷的地方也不甚合理，其实也不能说它不合理，最主要的，也是最令我国玩家头痛的唉……，行动时的地图和SS上的"武装×狮"一样令人恶心，它并不是人在地图里转，有点地图跟人转的感觉，看似很简单的一个地方，就把我弄的晕头转向的。

还有值得一提的，此游戏有一个特别的系统，就是你在行动前可以选择一个伙伴，由电脑控制。但他十分聪明，枪法也很准，某些时候，它会为了掩护你逃离而牺牲，十分英勇。

虽然，现在的好游戏层出不穷，但那个令我国玩家最头痛的日文一日不解决的话，情节永远也不能打10分。

——常熟　蒋科

角　色：8	操作性：9
画　面：8	原创性：9
音　乐：8	移植度：——
情　节：7	总评价：8.17
玩此游戏时间：3小时	

圣剑传说·玛娜传奇(圣剑传说·LEGEND OF MANA)

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 A·RPG 媒体 CD-ROM



作为 SQUARE 的一大招牌，"圣剑传说·玛娜传奇"居然没有被"FAMI通"评入殿堂，与当年 SFC 的"圣剑传说3"一样，只得到 31 分的评价，真让我感到意外。这部作品不论是画面、音乐、还是系统，都相当出色，难道就因为是 A·RPG 而受到歧视?

总体上讲，这是个充满幻想的游戏，各种各样的生物混居在一起，兔子商人、昆虫家庭、拼图生命体，就连鸟蛋夜要长出脚来乱走。看过之后，我不得不佩服这丰富的想象。那些人物无不充满童趣，却又能被高年龄层接受，而这恰恰是我国动画片所欠缺的。

其实本作是比较淡化战斗的，没有回复品，战斗时只有左右两个攻击方向等设定令战斗激烈不起来。但 2P 操纵同伴、驯养宠物、制造魔兵等诸多系统也同样相当引人。说到系统，这回的"圣剑"可真深奥，地图创造、属性变化、技装备等，似乎引入了一些"沙加"的观念，尤其是那种离散式剧情发展。

最奇特之处在于它的游戏时间，是一般 A·RPG 的数倍长。不用金手指可能要花上 60~70 小时，可见其内涵之广。

——北京　MANA

角　色：9	操作性：8
画　面：9	原创性：9
音　乐：8.5	移植度：——
情　节：8	总评价：8.58
玩此游戏时间：45 小时	

合金装备·索利德 完全版

(METAL GEAR·SOLID INTEGRAL)

机种 PS 厂商 KONAMI 类型 ACT 媒体 CD-ROM×3



怎么说好呢?其实就游戏进程和故事来说，基本上与前作一样(其实完全一样)!

所谓完全版其实只是多了一个任务碟。不过话说回来，这个任务碟也确实很够份量——300 多关!大概是游戏史上所罕见的吧!若能够全部打完倒也能算得上是"游戏的达人"了。

虽然关卡繁多，而且都是简单的线框场景，但设计的倒也不是很重复，有些还非常搞笑。而且破关之后的多种模式(尤其是拍照模式)也非常有趣，还是颇值得一玩的。

看了隐藏模式之后，就不得不佩服 KONAMI 在制作人物动作方面确实有一套，拿拍照来说，虽然因为机能的关系，多边形显得很粗糙，但人物的动作却非常自然流畅，细节的地方尤是(完成度超高，就超能长时间近距离观察)，也许这是制作 DDR 等跳舞游戏积累下来的经验吧?实在令人赞叹。

不过虽然游戏本身不错，但从玩家的角度来讲，单是出一张任务碟已经够了，重复的游戏再买意思并不大——KONAMI 是不是有再骗一笔钱的意思?

——王俊生

角　色：8.5	操作性：8
画　面：8	原创性：9
音　乐：8	移植度：——
情　节：9	总评价：8.42
玩此游戏时间：20 小时	

NBA 实况 99(NBA LIVE 99)

机种 PS 厂商 EA 类型 SPG 媒体 CD-ROM

也许今年的 NBA 麻烦太多，球员打得有些马虎，观众看得也马虎，至于游戏——就更马虎了。

其实如果单从画面来讲，能在 PS 上出这样的效果和动作的感觉，也还算是可以的了：场地的倒影不错，动作的流畅性和惯性处理也算适中。看起来 EA 做足球不行，搞篮球倒还马马虎虎。

不过从游戏本身的完整性来看，这个"NBA LIVE 99"就显得比较差了一点：几乎连结尾也没有(因为本赛季 NBA 没有季后赛的关系?)!而且爆机之后还得继续不停地打下去(意犹未尽?)，真是奇怪的设定，在现今已很少看到这样不负责任的作品了，这也是使人感到制作马虎的主要原因。

此外，游戏的 AI 也很成问题，对手总是昏昏欲睡，但是玩家得分一旦领先较大，电脑就像吃了兴奋剂一样变得凌厉无比，三分百发百中!!……看来 EA 真的该向 KONAMI 讨教一下，学学怎样制作运动类游戏的人工智能。至于战术，可以想象——同 FIFA 系列一样的缺乏。

——SONIC

角　色：8	操作性：7.5
画　面：7.5	原创性：8
音　乐：8	移植度：——
情　节：——	总评价：7.8
玩此游戏时间：4 小时	

格斗之王 99(THE KING OF FIGHTERS 99)

机种 ARC 厂商 SNK 类型 FTG 媒体 MVS



因为刚出来，玩的人很多，所以没有太多的时间练习。

缺少了八神的 KOF，就好象缺了盐的名菜，虽然好看但是不可口。虽然如此，新增添的角色多少也为游戏抹上了一丝亮色。

游戏的系统有很大的改进，一贯的 3 对 3 战斗之外，有加入了一名负责援护的角色，使原本简单但紧张的对战过程，加入了片刻喘息的机会。这一点是向 CAPCOM"习得"的。

游戏的画面非常华丽，必杀技也十分爽快。很难相信这是一台用了差不多 10 年的主板!而且就目前的表现而言 PS 移植是几乎不可能的，SNK 的 NG 真是难能可贵。

游戏似乎力图打破对战节目一贯的平衡论(现在流行中?新版街霸也是如此)，新角色的能力明显强过常人，而原本利害的角色能力却被削弱，普通必杀技的力量也被减弱了，超级必杀技虽强却更难以施用……也许是为了给游戏带来一点新意吧?(不过造成的结果却是让一个女孩获得了格斗大赛——上海站的冠军)看来还要多多练习才能有更深刻的理解。

——SONIC

角　色：9	操作性：8
画　面：8	原创性：8
音　乐：7	移植度：——
情　节：——	总评价：8
玩此游戏时间：10 枚币	

我从游戏中学到了什么

文/广西河池　韦容光

人生旅途充满着机遇和挑战，面对各种各样的问题或各式各样的困难，你要去解决问题和克服困难，就要善于思考，要敢于去做，玩游戏又何况不如此呢？每当你玩完一个电子游戏或玩过其它游戏之后，你是否思考着同样一个问题："我从游戏中学到了什么？"。我是个电子游戏迷，我确实认真而且经常地思考过这个问题，我觉得我从游戏中学到很多很多，下面听我慢慢道来：

1. 游戏可以圆我童年的梦想

我是从玩掌机的"俄罗斯方块"开始喜欢上电子游戏的，继而玩 8 位的 FC，16 位的 MD，32 位的 SS 和 PS，还有期待中的 DC 和 PC。其中的战争游戏"魂斗罗"，几个机种我都玩过，它使我知道了怎样珍惜生命，也使我懂得什么叫"安全第一"的重要性，是它圆了我童年时想当"战斗英雄"的梦想。

2. 游戏教会我怎样去遵守各种规则

玩电子游戏要遵守其游戏的规则，否则游戏就不能玩下去。我觉得人生就是游戏，游戏就是人生，所以处处都要遵守规则，否则人生就是失败。例如：公民要遵守国家法令；行人要遵守交通法规；球员打球要守球规；学生上课要遵守课堂纪律；做人要守信用……，干哪行要守哪行的规，要是你不守规，那么就会使你 GAME OVER，被炒鱿鱼或提前见马克思或被……。

3. 游戏教会我做事要细心和耐心

动作、冒险游戏最能培养人的细心和观察力，如 SS 的《雷曼》、《梦精灵》、《骨头先生》、《新忍传》、《大力士历险记》、《迷失的世界》、《盗墓者》以及 PS 的《生物危机 2》、《合金装备》、《古惑狼》……，都是优秀的动作、冒险游戏；RPG 类游戏是培养人的耐性的最好途径，除了其动人的 CG、故事情节和精彩的魔法、战斗画面，优美动听的音乐和考验你耐心的诸多迷宫和谜题，真是富具挑战性。如 SS 优秀的 RPG 有《天外魔境》、《银色之星物语》、《露娜 2》、《格兰蒂亚》、《魔导物语》等。RPG 这类游戏，一般我是不看攻略来打的，这样自己去冒险会更刺激，猜测加大胆分析，岂不是对自己最好的奖赏，经常是山穷水复疑无路，经过一番艰辛的努力，方可达到柳暗花明又一村，胜利后那种心情，用言语是无法表达的。

4. 我在游戏中学会怎样放松自己

工作之余，电子游戏成了我的业余爱好，成了我的良师益友，我把游戏比作我的第二生命，我爱游戏胜过我的生命，它是我紧张工作之后的调节剂，是放松自己的最好方式；它驱散我生活上空的乌云；它能解除我的各种烦恼，它让我感到生活有意义。

我绝不象有些人，认为游戏只是玩玩，我觉得这种人根本不懂得什么叫游戏，跟他（她）无法沟通。不知 GAME FANS，你游戏的真义和游戏的真谛是什么？你究竟怎样理解游戏？你对游戏有什么更深的感受。

5. 游戏让我的思想得到升华，心灵得到净化

优秀的游戏作品，其配音配乐、画质、娱乐性、趣味性的每个细节都溶入了设计者的心血和思想感情，绝不是为游戏而游戏，它是思想性和艺术性的统一。玩后使你回味无穷，你能得一种满足，谈起它会让你激动，让你兴奋，让你欲罢不能，人的思想从中得到纯净，让你的达到一种最高的意境，总之妙不可言。

6. 我认为游戏也能防病治病

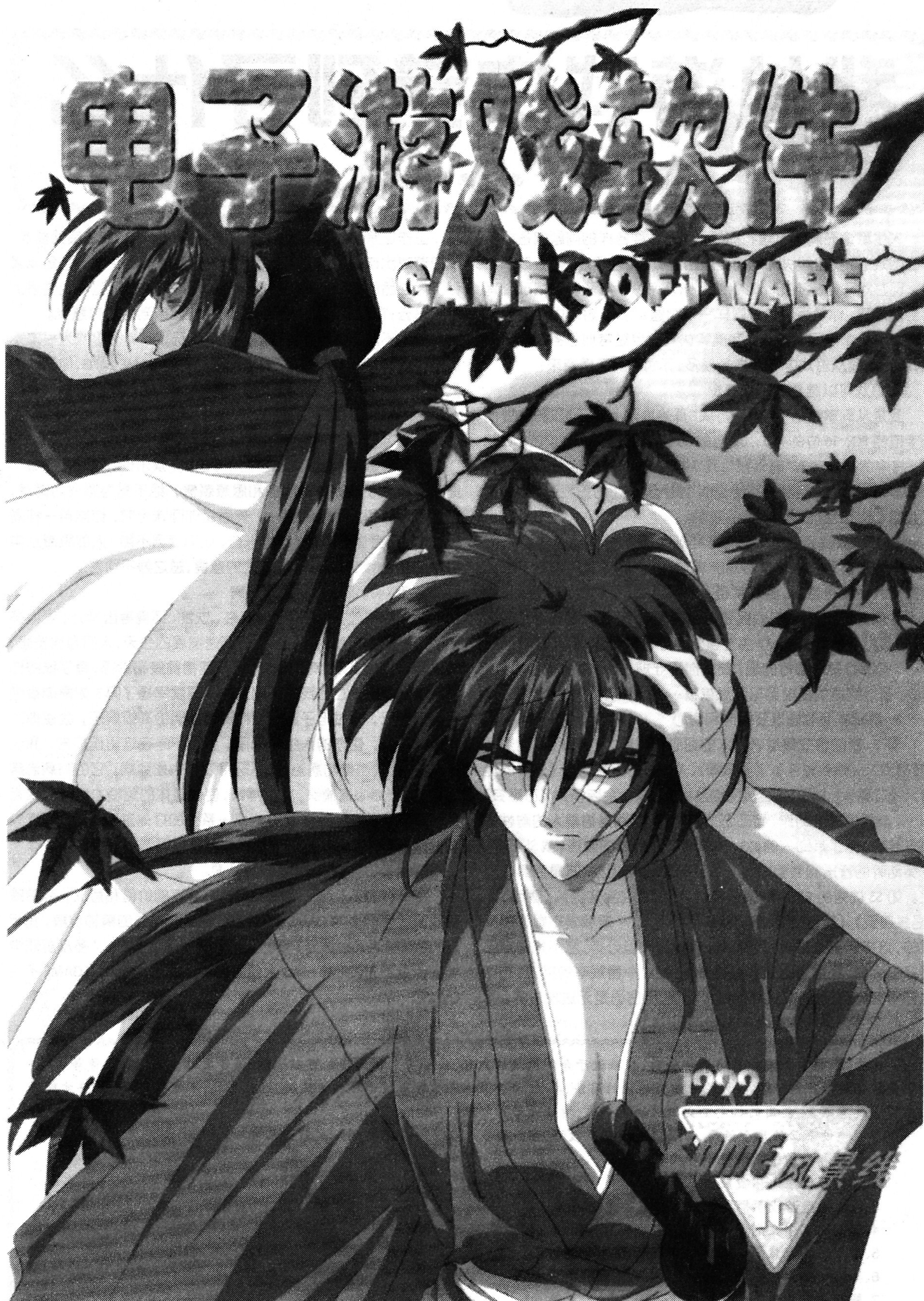
疾病的引起，我想除了先天性、饮食、环境等因素外，绝大多数原因是精神因素所致。在经济高速发展的今天，人们为钱发愁，为钱而去拼命，以为有钱就有一切，包括健康和幸福，有了钱的你就健康了吗？建立在钱的基础上的幸福就幸福了吗？如果你很懂得调理自己，通过电子游戏这种现代文明的高级娱乐，会使你的身心更健康，使你的人生更幸福。我绝不是在这里作广告，我认为：电子游戏也能防病治病，但玩得过火也能致病。它的防病治病机理是：让你心情愉快，心里舒畅，使你身体的免疫力增强。我觉得游戏设计者们应去开发一些或一系列的疗效游戏，让人们成立游戏康复中心，让大众去使用或体会游戏疗法的神奇功效。以下列举仅代表个人观点，请不要太认真。

每一种游戏，每一个游戏都有它存在的价值和意义，我希望游戏设计者们应为 GAME FANS 生产更多更优秀的精神食粮，我相信：游戏的明天会更好，我的人生会更加绚丽多彩。"多从游戏中学到什么？"是 GAME FANS 永恒的话题，GAME 永远 OK！GAME 不会 OVER！

编者按：很多玩友在写游戏评论时，往往过于介绍游戏的内容，比如有怎样的模式可以选择，选了之后应该怎么玩等等，使评论变成了游戏介绍。其实，评论应该有评论的写法，要论，而不要叙述。写写对于游戏的认识，好在何处，不足在哪里。这样才能够使评论具有深度，登用的机率会更大。再说一次，增强大家的印象。

本栏预设下面的几个话题，希望玩友们踊跃投稿，字数要在 1500——1800 之间。文章题目自拟。

1、画面和音效是游戏性不可或缺的部分
2、游戏正向成人化发展
3、L、R 键是游戏手柄不能缺少的重要键位
4、如果有了中文的 RPG 或 AVG，我再也不玩日文游戏了
5、游戏主机究竟是一枝独秀好，还是百家争鸣好
6、男性作主角的魅力大，还是女性作主角的魅力大
7、鼠标会成为未来游戏主机的必备之物


电子游戏软件
GAME SOFTWARE
1999
10

游戏新闻眼

特报 SCOOP 《五周年纪念特辑》16 万元大奖揭晓

金秋九月，中秋、国庆佳节将临。

17866 张《电软》创刊五周年纪念·资深读者资格认定答卷整齐有序地叠放在编辑部宽大的办公桌上。

9 月 13 日下午 5 时，当杂志社主编在北京市崇文区公证处公证员监督下，在几十双眼睛的注视下，将荣获一等奖的两张答卷抽出时，活动达到高潮。在场的全体人员爆发出一片热烈的掌声，向获得 5000 元大奖的北京的燕鹏和上海的吴昆表示祝贺。

17866 张答卷来自全国 32 个省、市、自治区（台湾省除外），还有不少来自海外、香港，年底即将回归祖国的澳门读者也热心参与，表示了对祖国电子游戏事业的支持与热爱。

按抽奖规则本次活动共抽出感谢奖 3000 名，五等奖 500 名，四等奖 50 名，三等奖 25 名，二等奖 5 名，一等奖 2 名。

《电子游戏软件》杂志社全体同仁，特向所有获奖的朋友表示祝贺，对所有参与者表示衷心感谢。

中奖名单在刊登在本期“中国电玩榜”之后。因版面限制，本刊在本期杂志公布一、二、三、四等奖获奖者名单。全部奖品及奖金将于 10 月中旬前寄出。

北京市崇文区公证处
公证受理通知单

申请人名称：电子游戏软件杂志社　　地　　址：天坛东里48号
电　　话：67152756　　邮政编码：100061
法定代表人姓名：叶宇林　　代理人姓名：[illegible]
受理日期：1999年9月13日　　承　办　人：[illegible]
公证事项：
《电子游戏软件》杂志创刊五周年纪念特辑抽奖16万元公证监督
备注：（申请人提供的主要材料）
1999年第8期杂志51

根据电子游戏软件杂志社的申请，我们于一九九九年九月十三日受理了五周年纪念特辑抽奖公证事项，特此通知。

申请人：叶宇林　　填单人：[illegible]
一九九九年九月十三日
（公证处章）

特报 SCOOP PS2 预定明年 3 月 4 日推出 大牌厂商公布新作给与支持

本刊讯　在秋季东京电玩展之前，SCEI 按照原定计划公布了 PS2 主机的发售日期和一些以前没有公布过的技术数据，同时主机的名称正式确定为“PLAY STATION 2”。

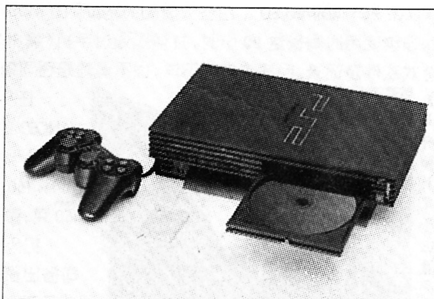
SCEI 公布 PS2 主机将在明年 3 月 4 日发售，售价为 39800 日元（约合 370 美元或者人民币 3000 元），其中包括主机一台，DUAL SHOCK 2 手柄一只，8M BYTE 高容量记忆卡一块（现在的普通 PS 记忆卡容量仅为 128K BYTE），PS2 演示盘一张，AV 线一根，电源一个。主机的尺寸为 301mm × 178mm × 78mm，机体和手柄均为黑颜色，抽屉式 CD 仓。

同原来想象有些出入的是：PS2 主机只有两个手柄插口，并不是现在流行的四个插口。同时，也只有两个记忆卡插槽。令人感到欣慰的是它支持播放 DVD 影碟，还可以听音乐 CD，玩 PS 游戏。由于版面限制，本刊将在以后几期详细介绍该主机的性能。

SCEI 公布主机发售日期的同时，也公布了许多厂商即将推出的 PS2 游戏，总数达到了几十款之多，以前从未达到如此数量。除了以前本刊中曾经谈到的游戏之外，值得注意的有 EINX 的“星海传说 3”、CAPCOM 的“生物危机”系列、KOEI 的“真·三国无双”、FROM SOFT 的“装甲核心 2”、KONAMI 的“实况足球 2000”、SCEI 的“GT 赛车 2000”、SQUARE 的全新 RPG 等等。

相对于刚刚降价不久的 DC 主机来说，PS2 的售价高出其一倍，但是强大的机能和软件阵容（仅仅 PS 现有软件就超过 2000 款），加上还可以当作 DVD 影碟机使用，SCEI 甚至希望 PS2 主机在发售当周销量超过 100 万台。

另外，SCEI 声称使用了新的加密技术，使得版权能够得到很好的维护。



▲这是型号为 SCPH－10000 的 PS2 主机。感觉上，外型有些向欧美方面发展。

事件 EVENT 美版 DC 发售喜获大成功 世嘉廿四小时坐收亿元美金

本刊讯 9月9日，世嘉 DC 在美国正式发售。挟 30 万份预订量的威势，世嘉在短短的 24 小时内达成 97，904，618.09 美元的收入，写下了娱乐界历史上的新神话。

为了分散可能出现的集中购买和满足部分顾客的需要，许多连锁分销商在 9 日凌晨零时一分便开门营业。但是美国的玩家似乎更加狂热，许多少年带着食物和帐篷，从 8 日下午 7 点就开始在商店门口排队等待，到午夜时分则集中了数百人。

发售当日美国及加拿大几乎所有的 DC 主机都告售罄，而近 1 亿美元的收入更是连世嘉自己都没有预料到的。娱乐界原先 24 小时最高销售记录为 2800 万美元，是由"星球大战首部曲"于今年 5 月 19 日创造的。世嘉原本预计在发售当日可以卖出 4500 万美元的产品，然而实际上却翻了一番。

"我们刚刚宣布了 30 万份的预订量——那是索尼 PS 当初的 3 倍，但我们却没有料到顾客的反应会如此的热烈。"美国世嘉的高级销售副总监 Chris Gilbert 称，"世嘉原订的计划是今年年底在北美发售 100 万台 DC 主机，现在看来，这个计划毫无疑问要被大大修改了。"

世嘉在 9 月 9 日一天里的收入差不多等于这个公司去年亏损总额的三分之一，DC 出人意料的红火，为世嘉今年打响了第一个翻身仗。

"要么是世嘉疯了，要么是我疯了。"一位零售商说，"我从来没有看到这么踊跃的购买人流，从没有看到这么盛大的发售。"

世嘉 9 月 9 日创下的业绩也惊动了业界，原本不看好美国 DC 发售的日本几家媒体则大跌眼镜。业内人士认为，DC 之所以能够在美国成功发售，主要原因有三：主机售价低廉——199 美元带 56K 的 MODEM，是目前世界上最廉价的网络终端；同时游戏软件多、精、平——游戏售价只有 39 到 49 美元，与 PS 的软件相等，而且同时发售的游戏有 18 个之多，其中的 SOUL CALIBUR、NFL2K、SONIC ADVANTURE 和 READY 2 RUMBLE 更是不可多得的精品；上网简单易行——玩家只要将主机接驳入电话线，输入自己的 ISP 就可以在网络上冲浪，甚至不用登记（仅限北美），游戏又大多对应网络对战，非常对美国玩家的胃口。

发售当日主机与软件的比率差不多是 1：2，这表明世嘉至少出售了 30 万台以上的主机。

世嘉于 9 月 10 日在洛杉矶召开了盛大的庆功会。如果这个公司没有被一天的胜利冲昏头脑，同时又能吸取教训继续发展的话，DC 在北美的前景无可限量。

事件 EVENT 预定量过于巨大 世嘉临时终止 DC 美国预定

本刊讯 在正式发售 DC 的一周前，世嘉紧急宣布取消全美所有的 DC 预定工作。这个消息使分销商大为不满。

世嘉对此所做的说明是："希望发售当日除了预定的用户，其他没有预定的玩家也能够享受到 DC 的乐趣。"而根据目前的生产能力和预定的增长情况，世嘉显然无法应付届时可能会出现的抢购狂潮。有鉴于日本发售时的教训，美国世嘉将想方设法保证所有的用户都能够在发售当日买到 DC。

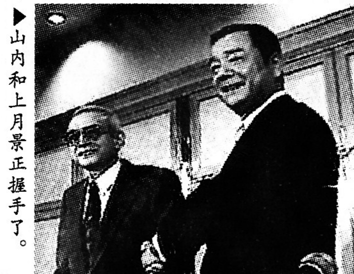
一些较大的零售商已经接到了通知并终止了预订，但是小分销商就没有那么幸运了，他们的反映较慢，有些没有接到通知的仍然在接受预定。分析家表示，这仍有可能造成部分预订玩家在当日无法拿到主机情况发生，但世嘉已表示会尽力解决这一问题。未经证实的消息称，世嘉将会从日本和亚洲紧急调拨一批没有 MODEM 的 DC 专供美国市场发售使用。

另据来自欧洲的消息，欧洲版 DC 的发售日期已从 9 月 9 日推迟到了 10 月 14 日。相信这是 SOA 为了满足美国玩家的需要而被迫做出的决定，原定在欧洲发售的主机已全部调往美国。

硬件 HARDWARE 任天堂宣布 GB 后继机种 并与 KONAMI 联手开发

本刊讯 GAME BOY 终于后继有人了，任天堂已经宣布将推出一种全新的 32 位元便携机来取代现在人手一只的 GAME BOY。

这个采用英国剑桥大学开发的 32 位元 RISC 芯片的便携式游戏机被称为"GAME BOY ADVANCED"，由任天堂和 KONAMI 的 MOBILE 21 共同开发，装一次新电池连续使用时间长达 20 小时，并可以通过手机（或 PHS）登录互联网，上传和下载游戏软件及记录。目前的售价不详，也不清楚是否可以兼容原先 GB 的游戏软件。



▶山内和上月景正握手了。

任天堂公布的 GAME BOY ADVANCED 的主要性能有：32 位元 RISC 中央处理器；TFT 液晶显示器；解析度 240×160；最大发色数 65000 色；重量 150 克；使用 2 节 5 号电池。

另外，任天堂已经和 KONAMI 公司各出资一半，成立了一间新公司，主要工作就是开发新掌机和为其制作软件。

杂谈 TALKING 史克威尔欲扩张 对世嘉态度松动

本刊讯 SQUARE 董事、FF 系列制片人坂口博信日前在接受日本一家杂志的采访时，再次表示对开发 DC 游戏的兴趣。

坂口称，史克威尔现在对 DC 兴趣不大的主要原因，是 DC 似乎处在一种仅仅在北美一枝独秀的状态，在日本和欧洲的发售情况并不很理想，但是这个主机的能力还是令史克威尔相当满意的。如果 DC 在日本的销售量能够进一步地提高的话，史克威尔"当然可以为之制作 FF 系列的游戏"。



坂口同时还表示，现在很难对 SQUARE 是否加盟任天堂作出反应，因为"谁也没有见到过任天堂的'海豚'主机"。所有的一切，只有等任天堂新主机有了进一步消息之后才能见分晓。

这是坂口博信第二次对制作 DC 游戏表示兴趣。今年初他曾经表示，史克威尔已经试作了一个 FF 外传性质的游戏用以测试 DC 的机能。

事件 EVENT 世纪末 TGS 在东京开幕

本刊讯 二十世纪最后也是最大的家用游戏展览将于今年 9 月 17 日至 19 日在日本东京召开。业界的三大巨头索尼、任天堂和世嘉将分别拿出自己的锐利武器，为争夺新世纪的分额而展开一场大战。

参展的厂商将展出包括 DC 在内的 463 个软件，和号称"世纪末主机"的 PS2。世嘉能否在新世纪中依靠 DC 抢回失去的土地？任天堂是否愿意就此消沉不起？索尼的杀手锏究竟有多大的能力？众多的业界大佬等着记者去采访，玩家心中的所有疑团都将在是次展览会上揭开。本刊将派出专人采访此次盛会，并将在第一时间内向读者报告其间的详细情况。敬请读者留意本刊下期的特别报道。

BERNARD STOLAR 被黜 东堂接掌 SOA 大权

本刊讯 美国世嘉总裁兼首席执行官 BERNARD STOLAR 于 8 月 11 日(美国东部时间)被世嘉企业罢免了所有职务，世嘉企业已经证实了这一消息。

在 11 日的新闻发布会上，世嘉宣布由来自日本的东堂替代 STOLAR，担任 SOA 副总裁及首席执行官一职。BERNARD STOLAR 不再与美国世嘉发生任何关系。该任命于宣布之日起立即生效。

世嘉没有对 STOLAR 的离职发表任何的说明。发言人只是表示：在 STOLAR 离开之后，美国世嘉将不会再设立总裁一职，该职位当初是为 STOLAR 专门设置的，现在已无存在的必要。今后将由首席执行官东堂负责所有的管理工作。

世嘉的发言人还表示，东堂在欧洲和日本市场上的丰富经验，使其完全能够承担首席执行官一职。他将帮助世嘉成为一个更全球化的企业。

在被问及 STOLAR 未来的命运及这突然发生事件的原委时，发言人以外交辞令表示："世嘉的制度是不去对任何个人决定加以置评。"但是这显然并不是世嘉的一贯风格，因为年初原总裁中山隼雄离职时，世嘉并没有对他离开的原因和未来的工作加以保密。通常的，世嘉都会对其高层人员的去向加以说明，并表示遗憾。而且这次 STOLAR 的突然辞职，似乎也无法看作是他的个人行为——无论如何，STOLAR 都没有理由在世嘉即将开始史上最大规模发售工作的前夜离开他的岗位。

根据这些情况来分析，有理由相信 STOLAR 是被世嘉罢黜而不是自行辞职的。至少有一个来自非官方消息来源证实了这一消息。

STOLAR 离职为原本已动荡不安的世嘉企业再添了一分阴云。世嘉究竟为什么要选择这个节骨眼来赶走 STOLAR?STOLAR 究竟为什么为世嘉所不容?本刊今期对此有详细的报道和新闻分析，有兴趣的读者可加以注意。

小资料

★ SOA 新任首席执行官东堂个人资料：原供职于法国本田公司，1995 年加入世嘉企业。负责世嘉在本土的销售及发行工作。他于今年早些时候被世嘉派遣到美国分公司担任代理主席。当时即有传言称世嘉有意令其接替 STOLAR 的工作，但被 SOA 否认。东堂此次接替 STOLAR 的职务，令人自然而然地想起现任世嘉企业总裁的入交昭一郎也同样来自本田。这之间是否有什么微妙的关联呢?

★ 世嘉人员变动大事记

1998 年 1 月 23 日，入交昭一郎接替中山隼雄担任世嘉企业总裁一职，中山改任会长和副社长；

1998 年初，宣布终止美版土星的软件开发和硬件销售，事实上承认了其在 32 位元主机上竞争的失败；

1998 年 4 月，BERNARD STOLAR 担任美国世嘉总裁兼北美首席执行官；

1998 年 5 月 21 日，宣布将发售 DC 主机；

1999 年初，包括财务总监在内的多名美国世嘉高级管理人员辞职；

1999 年春，世嘉宣布上个财政年度亏损超过 3 亿美元，世嘉股票大跌；

1999 年春，世嘉宣布关闭日本及海外经营不善的 100 家游戏中心，并在全世界裁员 1000 名，其中日本世嘉裁员 700 余名，因采用了不人道的做法而引起员工的投诉；

1999 年 6 月，世嘉原总裁中山隼雄离职；

1999 年 7 月，世嘉的资信度再次被降低；

1999 年 8 月 11 日，美国世嘉宣布 BERNARD STOLAR 离职并立即生效。

世嘉表示 STOLAR 的离职 不会对发售 DC 产生影响

本刊讯 由于世嘉企业未能在 8 月 11 日的新闻发布会上对 STOLAR 的离职进行解释，业界的猜疑和传言不断。在接受记者采访时，世嘉的高级市场副总裁 PETER MOORE 表示，世嘉的前景仍然是一片光明。

"我们仍将继续同样的道路，我们仍然准备发起电玩史上最大的发售盛况。在现今这样的契合点，我们无意去改变什么。"PETER MOORE 说道，"所有的一切都已经锁定并开始执行，火车已经出发。"

PETER MOORE 称："在过去的 24 小时里，我们与所有的第三方软件商取得了联系，虽然我们都表示了失望的心情，但是这并不会影响本次 DC 在美国发售。STOLAR 制定的成功发售 DC 的政策不会被世嘉的行政当局改变。"PETER 接着引用了一个宗教的语言来形容 DC 的预订情况："福音已经被传播到了每一个角落。"他接着又说，"如果 CHRIS GILBERT(美国世嘉高级销售副总裁)能够有时间放下那些分销商请求增加预订量的电话，他会告诉你同样的话。"

PETER MOORE 最后表示，"记住，无论 BERNARD 有多重要，他也只是我们这个队伍中的一分子。离开了他，我们的队伍依然坚固。"

世嘉出血 500 万美元 堵住 STLOAR 的嘴

本刊讯 BERNARD STOLAR 的离职对他本人来说也许并非是一件坏事，因为他将因此而获得世嘉给付的价值 500 万美元的分期赔偿。而据来自世嘉方面的消息称，BERNARD 早就知道他会得到这些赔偿费，所以对可能发生的被炒并没有任何担心害怕。

同样的消息来源还表示，在过去的几个月中，日本世嘉向 STOLAR 增加了更多的压力。事实上，一些前日本世嘉的员工——包括现在接替 STOLAR 的东堂——纷纷赴美以监视他的工作。美国世嘉一直是通过东堂与日本方面联系的，相信罢黜 STOLAR 的指令正是来自日本。

游戏等于现实? NAMCO 推出街机新作

本刊讯 高度模拟真实的另类街机游戏，从"BEAT MANIA"开始，到"VIRTUA DJ"，到"DANCE DANCE REVOLUTION"，现在将被 NAMCO 带入一个全新的境界。

10 月份由 NAMCO 推出的大型足球游戏——WORLD KICKS，将要求玩家面对一个与真正足球一模一样的操纵器，用自己的腿来进行游戏。玩家必须做出与实际相同的带球、传球、射门等动作，而准确与否完全取决于自己的力度和技术。如果水平相当，甚至可以射出力拔千钧的香蕉球。这也许是游戏史上最疯狂的另类游戏了。

游戏的本质是超越现实，但现在的游戏却大有越作越现实的风气。也许未来我们的世界会因此而增加许多舞蹈演员、吉它手和足球运动员?只希望这种风气不要卷入射击或者对战类游戏才好!

街机不振影响相关产业 旧友老牌日刊面临破产

本刊讯 据外电报道，由于日本街机业持续的不景气，日本老牌的街机杂志 GAMEST 已面临破产倒闭的危险。

GAMEST 是由日本著名的出版社"新声社"所创办的，是目前日本最权威、知名度最高的街机游戏杂志，在 80 年代街机游戏黄金年代盛极一时。但步入 90 年代以来，随着日本经济的持续衰退和具有街机能力的家用主机的盛行，街机市场受到了很大的打击，杂志的销售量持续下降，而新声社更是因经营不善而导致资金周转不灵和信用降级，无法从银行得到援助，被迫申请破产保护。

目前尚不清楚 GAMEST 是否会因此而停刊，如果是，对于日本的同行来说那将是非常令人惋惜的。



世嘉接受采访 透露BERNARD离职经过

本刊讯 美国世嘉总裁兼首席执行官BERNARD STLOAR被罢黜的消息一经传出便震动了业界，由于世嘉的三缄其口而更为该事件增添了几分神秘。8月13日下午，记者采访了美国世嘉的PETER MOORE，CHRIS GILBER和CHARLES BELLFIELD(市场关系总监)，就有关BERNARD被罢黜的前后经过和世嘉未来的走向提出了不少读者感兴趣的问题。

记者(以下简称记)：世嘉在这个财政年度里发生了不少高层人士的变动，这是否表示了公司在稳定性方面有些问题？

PETER MOORE(以下简称P)：基本上所有的人事变动都是为了更好的发售DREAMCAST。我们一直都在招募新人——没有一天你在这里看不到新人。并且我们还会继续宣布其他的新聘人员。

记：目前来说，你们有着最优秀的硬件，但是世嘉怎样使人相信开发DC游戏是可以赚钱的呢？毫无疑问这是第三方软件商现在最想知道的。

P：我们认为BERNARD和NEAL ROBISON(世嘉第三方软件发展部总监)为此做了许多非常出色的工作，第三方软件商也因此为能开发DC游戏而感到激动。我现在倒并不觉得向第三方软件商推销DC是个问题，确切的说，第三方软件商已经到位了。现在我们必须把全部的注意力集中在成功发售主机上，这才是第三方软件商现在想看的。

记：作为开发商之一的WORKING DESIGNS曾公开表示只要STOLAR在位一天，便一天不考虑为世嘉出版游戏。今天早上该公司则表示由于STOLAR的离开这一切将有所改观。您是否考虑把该公司划入潜在的开发队伍中呢？

P：对于这个公司和BERNARD与SEGA之间的过节我了解的不多。不过是否为DC出版游戏完全取决于他们自己。他们必须自己拿主意确定这个硬件是否适合。

记：日本世嘉对美国世嘉发售DC的策略有什么看法？

P：在过去的几个月中，美国世嘉主要通过东堂向日本汇报情况的发展。我们一直保持着密切的联系，同时日本方面也对我们所取得的成绩表示满意。有鉴于此，他们这次将袖手旁观。

记：完全袖手旁观？

P：是的。他们看到我们在美国DC发售的策略上非常成功，所以打算让我们完全自己来操作。这对我们毫无疑问是一件好事。

记：日本方面对SOA的战略有什么表示吗？——比如最近世嘉在索尼高尔夫球会上恶作剧(编者：有关情况请看本期相关新闻)

P：什么也没有——事实上他们根本不必要说什么。这是一个伟大的产业——这些事件无疑是令人发噱的，整个恶作剧显得非常有趣。我当时并不在场，但是我听说有些索尼的员工为此大笑不已。

记：最近在接受业界商业刊物采访时，STOLAR称日本发售DC是“一个失败”。日本方面是否对此有点不满？

P：我怀疑日本方面是否看到了这一报道，我也不认为他们会为此而不满。一个好的总公司所需要的是成绩，我们给了他们成绩。

记：在那篇文章里BERNARD似乎提到是他使世嘉“咸鱼翻身”——确实是这样吗？

P：我认为可以这样说：世嘉从BERNARD手中接过了一笔伟大的遗产。BERNARD做了许多难以置信的工作，并组成了一个强有力的队伍。他同时还与许多公司交涉，许多员工和他一起外出以取得分销商的支持。

记：现在说回DC的发售。世嘉最近宣布DC的网络将暂时不包括连网游戏。这是当初就如此计划的吗？

P：不。我们一直计划着在不久的将来开通全功能的网络游戏。不过我们首先希望开通的是电子邮件、网上聊天和下载功能——举例而言，美版的“索尼克大冒险”就将搭载上传和下载机能(编者：这一点与原先发售的日版不完全相同)。你总不能只是提供通宵的网络游戏吧？

记：那么ZIP驱动器呢？原则上来说，如果DC的所有网络功能都开通的话，它是非常有用的产品。它会在什么时候发售呢？

P：现在我们对此还无可奉告。现在我们的主要任务是发售DC和提供游戏支持。我们现在不想分心——我们今后会转向这类的附件。

记：现在NEO·GEO便携机已可以在美国买到。您是否与SNK一起推出DC的连接电缆？

P：不。当然这也是一个选项，但我们没有对此做过任何发表。

记：最后还有一个关于竞争对手的问题想问您。为了反击DC的发售，索尼很特别的把今年最重要的两个游戏——FF8和恐龙危机——的发售日排在了9月份(编者：索尼日前更宣布将FF8的发售日由原订的9月7日推迟到9月9日)。您觉得对DC会有什么影响吗？

P：我所知道的，就是99年9月9日将完全由世嘉来掌握，这是毫无疑问的。如果其他的公司愿意帮助宣传99年9月9日那敢情好——很高兴他们来一起欢庆这只属于世嘉的一天。



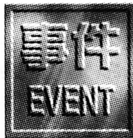
互动性将成为新的娱乐要素 DC将具备数码相机接驳功能

本刊讯 在世嘉为其新一代主机与DIGITAL INTELLIGENCE(数码智能)的PICTURE IQ TECHNOLOGY签定了合同之后，DC将具备数码相机的接驳能力。

这份授权将使得DC成为历史上第一台具有非简单成像能力的家用游戏平台，GAME BOY仅能够从数码相机中攫取影像，但是PICTURE IQ将允许玩家通过DC主机编辑、增强、重组、储存和分享数码影像。该附件预计今年秋天在日本首先上市。

“我们很高兴能够与世嘉合作，以我们强大和可塑性极高的图象智能技术，为DC提供附加的机能。”DIGITAL INTELLIGENCE的总裁兼首席执行官BILL MCOY称，“作为一个涉猎娱乐业多个领域的企业，世嘉对发展中的数码照片技术很有兴趣。”

日本世嘉的高级副总裁左藤则表示同意以上的说法，他说：“世嘉对DIGITAL INTELLIGENCE提供的高质量、易于使用和修改的智能图象系统留下了很深的印象。通过DC，我们可以使玩家得到更多的乐趣、更具有创造力也能与更多的人联系。”他接着表示，“我们之所以选择DIGITAL INTELLIGENCE是因为他们懂得怎样去创造和发展一个有趣、富有意义的数码相片领域。我们希望能够通过DC与他们保持长期的合作。”

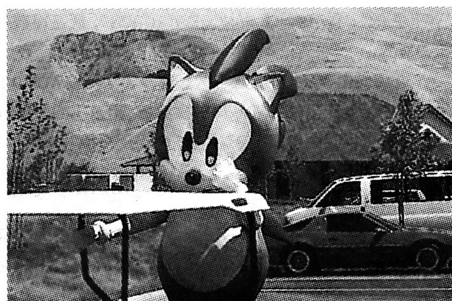


娱乐产业商稚气未褪 有意捣乱，世嘉捉弄索尼

本刊讯 SCEI在美国的分公司日前在加利福尼亚的利物莫举办了一个行政高尔夫球会，以感谢一些为索尼作出贡献的第三方软件商，结果聚会遭到了世嘉的恶作剧般的破坏。

当时出席聚会的有包括第三方软件关系副总监PHIL HARRISON在内的索尼高级行政人员，以及来自第三方软件商和媒体的一些代表——当然其中不会有世嘉，但是世嘉却不请自来。

在相同的场地上，世嘉赞助了一个高尔夫训练课，并在高尔夫球上印上DC的蚊香标记。此外，世嘉还派遣其人气级的偶像SONIC出场，在高尔夫球场门口向索尼的邀请对象频频挥手致意。似乎嫌这些还不够，在索尼联欢会兴致正浓的时候，SEGA干脆雇了一架飞机，拉出“世嘉DC 99年9月9日”的大横幅，在他们头上盘旋。



▶SEGA的工作人员扮成的SONIC的样子在SCE的会场上开玩笑，虽然不太严肃，但却引起众人的笑声。

新闻分析

致命一刀

——从罢免 STOLAR 看世嘉未来走向

特约撰稿人：王骏生

BERNARD STOLAR 最终还是走了。

虽然从他上任的那一天起，有关他将辞职的消息便到处流传，但人们实在想不到，他会在美版 DC 发售的前夜，被世嘉赶回老家。

世嘉似乎连欣赏自己杰作的机会也不给他。

话说回来，被东家炒掉对 STOLAR 来说也算是家常便饭。当初他任职索尼 SCEI 时，也是在 PS 临近发售前被罢黜的。历史以一个惊人的巧合给他开了一个玩笑，但历史是否会同样为世嘉带来 PS 般的好运呢？

希望世嘉不是因为迷信才做出的决定。

世嘉当然不是出于迷信，而是无奈。这种心情同索尼当初应该是差不多的。

平心而论，曾任职于索尼第三方软件协调部门的 STOLAR，在预发售的经验上确实无人能够匹敌，这也是世嘉愿意捡拾索尼丢弃的破皮夹的主要原因。但是，过于自傲的性格和强硬的态度，与长期担任大型企业高级管理人员的资历，使得他对于那些敢于对他讨价还价的客户痛下杀手，因而在业界恶名昭著，声誉极差。

说老实话，这种行事方式，同中山隼雄时代的世嘉倒是非常得相似。然而事过境迁，世嘉已经从老大滑落到了“小三子”，背负着 3 亿多美元的亏损、面临着资信降级的窘境，手里实在已经没有多少强硬的资本了。

世嘉现在要做的，是企求别人的恩赐，是挽回别人的信心。而不是 STOLAR 这样的硬充老大，打肿脸充胖子。

代理发售 PS 版“LUNNAR”系列的美国 WORKING DESIGN 就公开宣称，只要 STOLAR 在位一天，就一天不与世嘉谈判合作的事。现在事主已经卷铺盖走人，WORKING DESIGN 的态度当然立刻就变成“一切都是可以谈判的”。

美国业界的另一条巨鳄 ELECTRONIC ARTS，对 DC 的态度在 STOLAR 下台之后也有所松动。但是 EA 并不会因为世嘉清洗了内部的高级员工，便立刻网开一面的。虽然在 MD 时代两者有着良好的合作基础，但是由土星带来的噩梦仍然一直使 EA 惊醒。世嘉要想让 EA 放弃目前安逸的 PS 生活，还没有那么容易。问题在于：没有世嘉的 EA 还是 EA，而没有 EA 的世嘉就不是世嘉了。

更何况，EA 背后还有一个态度强硬的史克威尔。

STOLAR 在离职之前，已经把一切都安排的井井有条。赞助 MTV 颁奖晚会、赞助阿森纳和桑普多利亚、广告炸弹的集束轰炸……人们似乎又重新看到了 MD 时代世嘉的归来。SOA 的继任者没有改变，也无意于改变这一切。创业界记录的 30 万份预订单，和打破“星球大战”发售盛况的 24 小时 4800 万美元的收入，已足以证明，STOLAR 的离去，至少在表面上并没有能够对 SOA 造成多大的影响。

STOLAR 自己当然更不会给世嘉找麻烦，与那些被赶入“个人反省室”反省、最终招致开除、并仅仅获得一台 DC 的 700 多名日本员工来说，他真的是太幸运了。

500 万美元的赔偿费应该可以让他永缄其口了。

一切似乎都在朝着好的方向发展。第一月发售 40 万台、年底发售 100 万台主机的目标似乎是不难实现的。

但是隐患，谁又看到了隐患呢？

在购买了主机同时发售的 15 份精品软件之后，DC 还有什么大作可以推出呢？在 PS2 强大的攻击力和 PS 强大的惯性面前，世嘉还有什么变招可以施展呢？

谁也看不到。

世嘉把所有精力都放在 DC 的成功发售上了，而更要命的是发售确实成功、世嘉全体同人确实都可以松一口气了……

在这一瞬间，任何人的刀都可以轻而易举地刺入世嘉的要害。这才是最致命的一招！



魔界村中的塞尔达传说 CAPCOM 与任天堂屏弃前嫌

本刊讯 由于受到财务问题的困扰而近况不佳的 CAPCOM，最近终于和老冤家任天堂和解。他们不仅要为任氏的 N64 主机制作“生物危机”系列，还协助他们开发 GAME BOY 版的“塞尔达传说”。

根据来自日本的消息，三个“塞尔达”系列游戏将于今年年底推出，任天堂宣传部门表示这三个作品都将是 N64 版同名游戏的外传，而且开发商将会是 CAPCOM。

任天堂的宫本茂对此开玩笑：这样的提议是 CAPCOM 的冈本吉起先提出的，但千万别将“塞尔达”做得象“魔界村”一样。



▲▶游戏界如果能够经常采取这种强强联手的合作，作为游戏迷的我们就能够玩到更多更好的游戏了。



这是任天堂与 CAPCOM 之间签定的第一份类似的合作，而这对于两者来说显然是可以互相得宜的。最近任天堂开始频频向第三方软件商出售一些主力作品的改编权，这似乎可以被看作是“新任天堂”的一个象征。



索尼与 BLEEM 之争以失败告终

本刊讯 尽管在今年的 E3 展上与 BLEEM 公司有摩擦，索尼最终还是没有能够阻止 BLEEM！的前进脚步。8 月中旬，美国旧金山第九联邦法庭宣布索尼的指控不成立，BLEEM！可以继续发售自己的产品——PS 在个人电脑主机上的模拟器。

『这对我们来说并不容易，』BLEEM！的总裁 HERPOLSHEIMER 称，『索尼拥有所有的武器——包括 BLEEM！的源代码、目标代码、所有的内部电子邮件和证人的证词，但这一切都不能阻止 BLEEM！』

由于 BLEEM！在今年 3 月宣布推出新版模拟器，索尼提出了意图阻止其销售的三项指控，但都被法庭驳回。这次 BLEEM！的胜诉将使 PC 平台的 PS 模拟器从此彻底解放。BLEEM！相信明年 4 月 24 日的终审仍然会作出对自己有利的判决。

★ 在上一个财年中，任天堂以1570亿日元（约合14.3亿美元，或者人民币118.4亿元）的纯利润成为游戏界收入最多的厂商，SCE屈居亚军，而SEGA则以亏损450亿日元成为入不敷出的硬件厂商。据任天堂统计，由于GBC和"口袋妖怪"系列在北美持续热卖，预计这个财年的收入将继续增长，其中"口袋妖怪"系列所创造的利润占据总收入的58%。

★ SCEI的著名A·RPG"阿兰多拉"的续作"阿兰多拉2·魔进化之谜"将于今年11月登场PS。新作中精美的POLYGON将取代前作的2D画面。

★ DC的用户将可以在家用主机平台上享受到个人电脑上的巨作：魔法门3之英雄无敌。法国育碧预定明年在DC上推出这份3DO的大作，目前还不清楚有关的情报，但是育碧表示游戏将会在明年下半年推出。鉴于与3DO长期保持良好的合作关系和DC平台与个人电脑的相似程度，育碧此次移植将不会有什么困难。据悉，另一个电脑游戏大作"巴尔度之门"也将很快推出DC版。

★ 任天堂的新主机海豚将在她的图象处理器中使用先进的1T-SRAM。这种被成为"单晶体管"的SRAM技术将被使用在于2000年秋季发售的任氏新主机上。任天堂已为此同开发商MOSYSFOR签定了合同，并将交NEC采用最先进的0.18微米技术进行批量生产。目前还不知道任天堂花费大价钱买下的产品成本几何，但是其超快速的处理速度却是令人惊叹和非常实用的。

★ SONY宣布在9月17日东京秋季电玩展的当天，SCEI将在INTERNET上即时播放PS2的网络发表会，令所有不能亲自到东京一睹PS2风采的玩家能够在INTERNET上见识PS2的强大机能。

★ "梦幻之星"的续集终于将登陆DC！据来自日本DC专门杂志的报导，SONIC TEAM正在开发中的第四个神秘游戏，就是"梦幻之星"的新续集——PHANTASY STAR ONLINE。据称该游戏将可以对应网络功能，具体情节、内容一概不详，世嘉没有对此报导做任何评论和确认。

★ 尽管世嘉DC在9月9日的发售中获得了空前的成功，但是也有一点令人不甚愉快的小插曲发生。为了赶在发售时推出数量相当的软件，工厂加班加点压片，结果因操作上的失误而导致部分质量不合格商品流入市场。被涉及的游戏有SONIC ADVENTURE、BLUE STINGER等，据说序列号是92打头的这些光碟因没有做清洗而不能启动，世嘉和负责代理的ACRVISON已经公开表示这些光碟确实有质量问题，但数量不多（占当日发售软件总数的1%左右），玩家可以到所购买专卖店退换。世嘉于次日还表示，由于DC是在不同国家生产的，所以扫描数据的方法有所不同。因此会发生某些不能被某个型号DC读出的劣质光碟，可能会在其它型号的DC中被读出，这不是主机的质量有问题。

★ NAMCO正在开发其招牌RPG"幻想传说"系列的最新作"TALES OF E-TANIA"，目前新作的完成度仅达40%，预计明年初登场PS。

PLAY STATION

中文名称	外文名称	厂商	类型	其它	预售日
宙斯Ⅱ杀戮之心	ZEUS Ⅱ Carnage Heart	ARTDINK	SLG	6800、振动手柄	10月7日
银色事件	シルバー事件	ASCII	ETC	5800日元	10月7日
宇宙机动	宇宙机动ヴァンアーク	ASMIK	AVG	5800日元	10月7日
三国志6·提升版	三国志6·with パワーアップキット	KOEI	SLG	9800、1～8人	10月7日
译名无法确定	ジルオール（Zill O'll）	KOEI	RPG	6800、2格记忆	10月7日
奇妙机动车大作战	わんダービークルズ·ドギーボーン大作战	SUN SOFT	SLG	5800日元	10月7日
傍晚街探险队	夕暗通り探险队	SPIKE	AVG	5800日元	10月7日
超能力战士2	サイキックフォース2	TAITO	3D－FTG	5800、PDA	10月7日
我的帆船～加油，日本挑战号	俺のヨット～がんばれニッポンチャレンジ	TOMY	SLG	5800日元	10月7日
拉面桥	ラーメン桥	TOMY	SLG	5800日元	10月7日
～命运由骰子决定！？～	じぱんぐ岛～运命はサイコロが决める	HUMAN	TAB	4800日元	10月7日
宠物	PET PET PET	魔法	SLG	5800、PDA	10月7日
光之岛	光の岛	AFFECT	A·AVG	5800日元	10月14日
罗比特·天啊	ロビット·モン·ジャ（Robbit·My Dieu）	SCEI	ACT	5800、振动手柄	10月14日
机器人×机器人	ロボット×ロボット	NEMESIS	SLG	5800日元	10月14日
悠久幻想曲 保存版·永恒的精选	悠久幻想曲 保存版·Perpetual Collection	MEDIA WORKS	ETC	8800日元	10月14日
译名无法确定	プラネットライカ	ENIX	RPG	6800日元	10月21日
实况J联盟1999·完美的射手	实况Jリーグ1999·パーフェクトストライカー	KONAMI	SPG	5800日元	10月21日
一对一	1 ON 1	JORDAN	SPG	2800日元	10月21日
魔幻水滴F	マジカルドロップF·大冒险もラクじゃない！	DATA EAST	PUZ	5800日元	10月21日
译名无法确定	ニャニャンがニャン	TONKIN HOUSE	RPG	5800日元	10月21日
回归的画卷	かえるの绘本～なくした记忆を求めて	VICTOR SOFT	S·RPG	5800日元	10月21日
VING最佳·春风战队V－FORCE	VING BEST·はるかぜ战队Vフォース	VING	SLG	2480日元	10月21日
彩虹冒险	Prismaticallization	ARK SYSTEM WORKS	AVG	5800日元	10月28日
传说兽之穴·怪兽的完整世界 ver.2	传说兽の穴·モンスターコンプリワールド ver.2	IDEA FACTORY	RPG		10月28日
职业麻将 极 天元战篇	プロ麻雀 极 天元战编	ATHENA	TAB	5800日元	10月28日
漂流记	漂流记	KSS	SLG	5800日元	10月28日
哈莱姆节拍～你是第一～	ハーレムビート～You'er The One～	KONAMI	ETC	5800日元	10月28日
小虫的生活	a bug's life	KONAMI	ACT	5800日元	10月28日
超低价1500系列 柏青夫君归来 梦幻精选	SuperLite 1500シリーズ 归ってきたパチ夫くん DREAM COLLECTION	SUCCESS	SLG	1500日元	10月28日
超低价1500系列 实战柏青嫂必胜法！SAMMY革新版	SuperLite 1500シリーズ 实战パチスロ必胜法！サミーレヴォリューション	SUCCESS	SLG	1500日元	10月28日
超低价1500系列 将棋Ⅱ	SuperLite 1500シリーズ 将棋Ⅱ	SUCCESS	TAB	1500日元	10月28日
超低价1500系列 花牌Ⅱ	SuperLite 1500シリーズ 花札Ⅱ	SUCCESS	TAB	1500日元	10月28日
修道院之谜	KOUDELKA	SACNOTH/SNK	RPG	6800、4CD、振动	10月28日
失落灵魂中的黑暗传说	DARK TALES FROM THE LOST SOUL	SAMMY	AVG	5800日元	10月28日
巴洛克	BAROQUE 歪んだ妄想	STING	RPG	6800日元	10月28日
点击漫画·银河英雄传说②攻略依谢尔伦	クリックもんが·银河英雄传说②イゼルローン攻略	德间书店	ETC	1800日元	10月28日
点击漫画·译名无法确定	クリックもんが·クリックのひ	德间书店	ETC	2000日元	10月28日
沉默的爆破手	SILENT BOMBER	BANDAI	ACT	5800日元	10月28日
柏青哥店！Pro Jr. Vol.2	パーラー！プロ·ジュニア Vol.2	三井物产	SLG	3200日元	10月28日
译名无法确定	ハイスクール·オブ·ブリッツ	MEDIA WORKS	TAB	5800日元	10月28日
巫术·利尔加明的新时代	ウィザードリィ·ニュー エイジ オブ リルガミン	LUCAS	RPG	5800日元	10月28日
森林王国	森の王国	ASMIK	S·RPG	5800日元	10月
SD飞龙之拳～插曲1奥义之书	SD飞龙の拳～エピソード1奥义の书	CULTURE BRAIN	ACT	3800日元	10月
译名无法确定	Brightis	SCEI	RPG	5800日元	10月
口袋单	ポケ单	SCEI	ETC	2800、PDA	10月
口袋单 初回限定版	ポケ单 初回限定版	SCEI	ETC	5800、PDA同捆	10月
～多罗希的大冒险～	ルングルング～ドロシーの大冒险～	TYO	AVG	5800日元	10月
东京特摄英雄PART 2	クイズ キャラおけドン！东京特摄ヒーローPART 2	BANPRESTO	ETC	3800日元	10月

★ 近日，“樱大战”的专属会员俱乐部——太正浪漫堂宣称，SEGA与RED将在今年10月18日于东京举行“樱花战2000计划”发布会，届时会有“樱大战”的最新作品公布于众。

★ CAPCOM预定于2000年发售PS2版的“STREET FIGHTER EX 3”。

★ 在ECTS展示会中，SONY的绝大部分摊位均被PS2所占据，其中包括“铁拳”系列的最新画面，虽然新作仍旧在开发阶段，但效果已然相当惊人，尤其是角色的特写镜头更是令参观者耳目一新。

★ 近日，SONIC小组宣布他们将在9月3日、10日、17日、24日每天公布一款DC新作。其中第一款游戏为“索尼克大冒险·国际版”。这是今年1月14日推出的“索尼克大冒险”的改良版本，新作除了追加5种语种外，还强化了网络功能。本作预定10月14日发售。

★ 有关NGP的消息数则：SNK决定在10月21日发售廉价版的彩色NGP——“NEW! NeoGeo Pocket Color”，凡是在发售前预约新款彩色NGP的玩家都能免费得到精美的NGP随身携带包；被喻为最强战棋游戏的“皇家骑士团”系列将登陆彩色NGP，新作由SNK开发，预计明年3月发售；SNK将在明年初推出以“格斗之王”系列为故事背景的冒险游戏“KOF Adventure”；为了尽快普及彩色NGP，SNK准备使用可重复读写的卡带，这样零售商就可以把NGPC的软件存货退还给SNK，再由SNK灌入新的游戏内容，重新贩售，增加自身的竞争能力。

★ CHUNSOFT宣布N64版的“风来的西林”正在制作中。游戏载体依旧是卡带，游戏预定2000年发售，并且可以与彩色GB连接。

★ 日前，FF之父坂口博信在接受游戏杂志“GAMEWEEK”的采访中透露，“FF9”有可能在2000年推出，并且发售PS和PS2两个版本。此外，在谈及SEGA新主机DC时坂口表示，目前DC所占据的市场分额太少了，尤其是在亚洲地区，如果DC的销售数量达到一定程度的话，SQUARE就会为SEGA开发游戏。

★ 近日，SCEI宣布了自己开发的超大作RPG“LEGEND OF DRAGOON”（龙骑士传奇），该作背景采用类似FF系列的精美CG贴图，容量为4枚CD，预计今冬发售。

★ CAPCOM将与彩京共同开发一款动作游戏——“3D ACTION”（暂定名），对应基板NAOMI，CAPCOM负责其中的角色设定部分。相信两大街机厂商的携手，一定会诞生出不俗的作品。

★ SQUARE将在今年11月推出“超时空之钥”的1、2代。据称SQUARE将在1代的片头、片尾动画以及高潮部分追加CG动画。2代中更有40位以上的同伴登场，并且对应振动手柄的模拟摇杆。

★ 世界上销量最大的赛车游戏“GT赛车”的续作“GT2”已被SCEI确定在今年12月7日发售，希望不要再次延期了。

★ 最近，SNK宣布将在PS上发售侍魂系列的最新作“剑客异闻录·侍魂新章”，由于目前公布的画面相当有限，请读者留意续报。

★ 根据美国《华尔街日报》的消息，SQUARE社长武市智行在一次访谈中表示，SQUARE准备投资4000万美元用于PS2“最终幻想”的开发工作，创下了该系列开发经费的最高纪录。

★ KONAMI计划随PS2的发售同时推出两款软件，分别是“DREAM MANIA”和“实况WORLD SOCCER 2000”。

★ 据源自INTERNET的消息称，某公司一位不愿透露姓名的制作人员表示，目前美国已有40家游戏公司收到了第一套PS2的开发工具，真正的游戏工作也将随即展开。

以上一句话新闻为王骏生与PERFECT友情提供，特此致谢！

	中文名称	外文名称	机种	厂商	类型	其它	预售日
其它	译名无法确定	ぷらすぷらむ	DC	TAKUYO	PUZ	3800日元	10月7日
	傀儡公司(木偶公司)	マリオネットカンパニー(Marionette Company)	DC	MICRO CABIN	AVG	6800、VM	10月7日
	索尼克大冒险·国际版	SONIC ADVENTURE · INTERNATIONAL	DC	SEGA	ACT	VM、振动、通信	10月14日
	梦马券'99 INTERNET	梦马券'99インターネット	DC	SHANGLY · LA	ETC	2800、通信	10月21日
	日本职业麻将联盟公认 彻万 免许皆传	日本プロ麻雀连盟公认 彻万 免许皆传	DC	NAXAT	TAB	4800日元	10月21日
	莎木 一章 横须贺(通常版)	シェンムー 一章 横须贺(通常版)	DC	SEGA	FREE	6800、3CD	10月28日
	莎木 一章 横须贺(初回限定版)	シェンムー 一章 横须贺(初回限定版)	DC	SEGA	FREE	6800、4CD	10月28日
	苏生	REVIVE… ~苏生~	DC	DATA EAST	AVG	卡拉OK的CD	10月28日
	僵尸复仇	ゾンビリベンジ(ZOMBIE REVENGE)	DC	SEGA	ACT	2P、摇杆、振动、VGA	10月
	金属野兽战争 64	ビーストウォーズメタル 64	N64	TAKARA	不明	卡带	10月2日
	超级机器人大战 64	スーパーロボット大战 64	N64	BANPRESTO	S · RPG	7800、卡带	10月29日
	译名无法确定	スリッ驱ラジッ驱	N64	NINTENDO	不明	5800、卡带	10月
	夜光虫Ⅱ杀人航路	夜光虫Ⅱ杀人航路	N64	ATHENA	不明	6800、卡带	10月
	超级机器人大战·通信管家	スーパーロボット大战リンクバトラー	GB	BANPRESTO	不明	4500、卡带	10月1日
	格斗料理传说 小餐馆食谱~激斗★食品战斗篇	格斗料理传说ビストロレシピ~激斗★フードンバトル编	GB	BANPRESTO	不明	3980、卡带	10月8日
	超真实钓鱼	スーパーリアルフィッシング	GB	BOOTM UP	SPG	4500、卡带	10月8日
	巫术·帝国	ウィザードリィ エンパイア	GB	STAR FISH	不明	3980、卡带	10月14日
	铳钢战记 调色管家	铳钢战记バレットバトラー	GB	KONAMI	不明	4500、卡带	10月21日
	高速冒险	クイックスアドベンチャー	GB	TAITO	不明	3980、卡带	10月22日
	田鼠俱乐部	ハムスター俱乐部	GB	JORDAN	不明	3980、卡带	10月29日
	猫女	キャットウーマン	GB	KEMCO	不明	3980、卡带	10月上旬
	消除工作Ⅰ&Ⅱ	ディジャブⅠ&Ⅱ	GB	KEMCO	不明	3980、卡带	10月上旬
	语乐王 TANGO!	语乐王 TANGO!	GB	J WING	不明	3980、卡带	10月上旬
	~仓库番传说~光与暗之国	~仓库番传说~光与暗の国	GB	J WING	PUZ	3980、卡带	10月下旬
	水上生活	アクアライフ	GB	タム	不明	3980、卡带	10月
	夜光虫 GB	夜光虫 GB	GB	ATHENA	不明	3800、卡带	10月
	希尔巴尼亚一家~童话之国的耳环	シルバニアファミリー~おとぎの国のペンダント	GB	EPOCH	不明	3980、卡带	10月
	袖珍 GT	ポケット GT	GB	M · T · O	不明	3980、卡带	10月
	超级中国斗士 EX	スーパーチャニーズファイターEX	GB	CULTURE BRAIN	FTG	3900、卡带	10月
	传统将棋 圣	本格将棋 圣	GB	CULTURE BRAIN	TAB	3200、卡带	10月
	野兽杀手~黑暗生体兵器~	ビーストバスター~暗の生体兵器~	NGP	SNK	不明	3800、卡带	10月21日
	口袋恋爱~if~	ポケットラブ~if~	NGP	KID	不明	4800、卡带	10月21日
	柏青嫂 袖珍阿尔塞王国 花火	パチスロ アルゼ王国ポケット HANABI	NGP	アルゼ	TAB	3800、卡带	10月下旬
	电气机车前进！2	电车で GO!2	NGP	TAITO	SLG	4500、卡带	10月下旬
	SNK对CAPCOM·激突卡牌战士 SNK支持者版	SNK VS. CAPCOM·激突 CARD FIGHTERS SNK SUPPORTER VERSION	NGP	SNK	TAB	3800、卡带	10月下旬
	SNK对CAPCOM·激突卡牌战士 CAPCOM支持者版	SNK VS. CAPCOM·激突 CARD FIGHTERS CAPCOM SUPPORTER VERSION	NGP	SNK	TAB	3800、卡带	10月下旬
	电气机车前进！2	电车で GO!2	WS	TAITO	SLG	3800、卡带	10月7日
	职业麻将·极 WS	プロ麻雀·极 For WonderSwan	WS	ATHENA	TAB	3800、卡带	10月7日
	魔幻水滴 WS	マジカルドロップ For ワンダースワン	WS	DATA EAST	PUZ	3800、卡带	10月14日
	译名无法确定	TURNTABLIST	WS	BANDAI	不明	3800、卡带	10月28日
	将棋登龙门	将棋登龙门	WS	SAMMY	不明	卡带	10月
	译名无法确定	Harobots~ハロボッツ~	WS	SUNLIGHTS	不明	3980、卡带	10月

注：以上软件发售预告表内的游戏均为日版发售时间，表格的最终统计时间为9月13日。表中游戏的发售日有变动的可能性。



圣剑传说·玛娜传奇

~全部十一种武具全技表~

LEGEND OF MANA

PS	厂商:SQUARE	类型:A·RPG
	发售日:99.7.15	其它:对应振动手柄、PDA

基本能力(ability)篇

在战斗中,除了○键和△键用来攻击之外,□、×两键还可以被装上各种各样的基本能力(ability)。最初,角色拥有的基本能力很少,但是只要在战斗中经常使用这几种有限的能力,就可在战斗之后学会其他的基本能力。

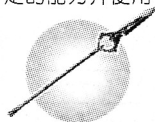
任何一项新能力的领悟又有其特定的条件,只有某一种或几种指定的能力被使用超过一定次数以后,该项新能力才会出现。请诸位注意经常更换□、×两键上装备的基本能力。下面列出的是领悟各种能力所必须装备并使用的能力。

能力名称	装备并使用的能力	能力名称	装备并使用的能力
ジャンプ	初期拥有	バク宙	ハイジャンプ、バク转
ガード	初期拥有	ムーンサルト	ハイジャンプ、前转
ダッシュ	初期拥有	ハイジャンプ	しゃがむ、ジャンプ
バックダッシュ	初期拥有	二段ジャンプ	ハイジャンプ、ジャンプ
しゃがむ	初期拥有	タックル	ダッシュ、プッシュ
プッシュ	初期拥有	カウンター	ガード
アピール	初期拥有	ジョルト	カウンター
回转	初期拥有	挑发	バックダッシュ、アピール
グラップル	ガード、プッシュ	イリュージョン	ダッシュ、バックダッシュ
背面取り	グラップル、回转	うかし	しゃがむ、ハンマースルー
ハンマースル	背面取り、プッシュ	ガードダッシュ	ガード、ダッシュ
前转	ダッシュ、ジャンプ	スライディング	しゃがむ、ダッシュ
バク转	バックダッシュ、ジャンプ	サマーソルト	バク转、バク宙

必杀技篇

必杀技的领悟方法和能力的领悟方法很相似,只有装备了特定的能力并使用一定次数后,才能领悟特定的必杀技。不过,必杀技的修得也与角色的级别和使用武器有关,强力必杀技的领悟要求具备一定级别,而使用不同武器更是会习得不同的必杀技。

下面列出的是习得全部11种不同武器的必杀技所须装备的基本能力。



枪必杀技表

所谓枪扎一条线,这种武器的攻击主要集中于正前方,且威力惊人,但它的近身防守漏洞很大,一旦被围攻后果悲惨,最好装备近距离护身魔法,危急时刻立即发动。

必杀技	装备能力	必杀技	装备能力
ランサー	ダッシュ	阿吽	うかし、イリュージョン
スターダストスロー	ジャンプ	光弹枪	ハイジャンプ、前转
旋风枪	回转	无双三段	ダッシュ、しゃがむ、回转
疾风龙突	前转	デスブランディング	ハンマースルー、挑发、スライディング
空旋地走り	ハイジャンプ	クロムレイ	グラップル、バク转、ガードダッシュ
ネビュラスソーサー	ムーンサルト	百花乱舞	タックル、イリュージョン、ダッシュ
パイルバンカー	タックル、しゃがむ	ルナティックダンク	しゃがむ、ムーンサルト、二段ジャンプ
サイクロントレーサー	回转、ダッシュ	青龙	イリュージョン、バックダッシュ、回转、ガードダッシュ
ブラッドサッカー	バク转、ムーンサルト		



片手剑必杀技表

片手剑是最具精神的武具。因为是单手持的剑，所以重量轻，使用起来相当灵活，出招快而且收招硬直时间短，但是攻击力不够高，最好配合魔法、连击等攻击方式来使用。

必杀技	装备能力	必杀技	装备能力
居合い	ダッシュ	タイガーファング	前转、バク转
唐竹割り	ジャンプ	胧雉ぎ	スライディング、バックダッシュ
ヴォルテクス	回转	ドラゴンテイル	タックル、バク宙
ダブルハウンド	しゃがむ	オービターエッジ	ジャンプ、しゃがむ、アピール
三连斩	前转	真三段斩り	タックル、ハンマースルー、ムーンサルト
ウエッジランチャー	バク转	スマッシュブレード	プッシュ、背面取り、前转
脑天唐竹割り	ハイジャンプ	无音杀	グラップル、ダッシュ、バックダッシュ
エリアルブレード	ムーンサルト	ダイナマイトX	ジャンプ、しゃがむ、アピール
スライサー	ハイジャンプ	ファイナルバースト	背面取り、バク宙、回转、ダッシュ
十文字斩	ハイジャンプ、ダッシュ	黄龙	うかし、イリュージョン、しゃがむ、ハイジャンプ



短剑必杀技表

这也是一种偏重于灵巧的兵器，剑身短而质地坚硬，出招收招干净利落，舞动频率相当快，但攻击范围小，适用于近身格斗，需要远距离魔法的辅助。

必杀技	装备能力	必杀技	装备能力
神威	ダッシュ	トリッキーダガー	プッシュ、バックダッシュ
スナイプダガ	ジャンプ	空蝉	グラップル、イリュージョン
クナイ舞	回转	ダブルペイン	バク转、前转
ヴァイパーエッジ	前转	背刃袭	背面、ダッシュ
ソニックウエイブ	バク转	霞斩り	ダッシュ、バク转、バク宙
スナイプダガS	ハイジャンプ	シャドーサーキュラー	イリュージョン、回转、しゃがむ
サプライズドダイブ	ムーンサルト	バラの舞	ガードダッシュ、イリュージョン、ハイジャンプ
エクリプス	バク宙	次元镜	背面取り、ハンマースルー、挑发
暗杀	スライディング、二段ジャンプ	ソルフアランクス	しゃがむ、回转、サマーソルト、ハイジャンプ
傀儡	バックダッシュ、アピール	朱雀	アピール、イリュージョン、2段ジャンプ、ガードダッシュ



大剑必杀技表

双手剑的剑身宽而且长，攻击力比片手剑和短剑都要高，但因为重量较大，用起来威猛有余灵巧不足，收招有些慢，容易被围攻，应注意与同伴的配合。

必杀技	装备能力	必杀技	装备能力
地すり青眼	ダッシュ	キリングダンス	うかし、二段ジャンプ
ライジングクラッシュ	しゃがむ	かかってきなさい	バックダッシュ、挑发
アースクライド	前转	マーベルストリーム	イリュージョン、ダッシュ
幻脚一刀	バク转	パイルドライバー	背面取り、ジャンプ
インパルス	ハイジャンプ	乱れ雪月花	タックル、バク宙、ダッシュ
シールドブレイク	ジャンプ	大地喷出剑	アピール、ムーンサルト、しゃがむ
ウインドスラッシュ	回转	三所斩り	イリュージョン、前转、ハイジャンプ
ラウンドフリッカー	ムーンサルト	一刀	しゃがむ、ガード、カウンター、ジョルト
スプラッシュブレード	バク转、バク宙	レイジングペイン	イリュージョン、サマーソルト、ジャンプ、挑发

小情报:禁断之书

打通游戏一遍之后，图鉴里会多出一本《禁断の书》，通过对几个问题的回答可以改变游戏难度。第一问："平凡な世界"，回答"是"就进入普通难度的游戏；回答"否"就进入第二问。第二问："地狱は见たいか"，回答"是"就进入较高难度的游戏，一般敌人都在50级左右，BOSS将达到99级，稀有物品的出现率将会提高；回答"否"就进入第三问。第三问："未来はあるか"回答"无い"就进入超高难度的游戏，所有敌人都是99级，稀有物品出现率达到最高；回答"……"则不作任何难度变更。

小情报:ポルポタ最速传说

记忆卡中有《横滨最速传说》的进度的情况下，完成"豆一族を探せ！"的事件再前往港町ポルポタ就会发生"ポルポタ最速传说"事件。具体情况请各位自行发掘。



片手斧必杀技表

斧类武器的攻击力普遍高于剑类，但攻击范围特别小，单手斧更是如此，可以利用前冲和疾退的能力打运动战。

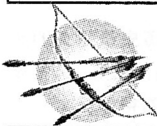
必杀技	装备能力	必杀技	装备能力
ドリフトスルー	ダッシュ	アックスボンバー	イリュージョン、ハンマースルー
ドライブショット	ジャンプ	ブラックウイング	うかし、バックダッシュ
トルネード	回转	ソウルスラスト	バク宙、タックル
超电子ヨーヨー	前转	オービターエッジ	回转、ガードダッシュ
必杀武具落とし	バク转	十文字斩	ハイジャンプ、ダッシュ
ドライブホーク	ムーンサルト	真一文字斩	背面取り、前转、ムーンサルト
鲤の泷升り	バク宙	ダイナマイトX	ジャンプ、しゃがむ、アピール
ダブルハウンド	しゃがむ	タイムバースト	プッシュ、回转、イリュージョン
脑天唐竹割り	ハイジャンプ	バーサーク	アピール、ハイジャンプ、ジョルト、イリュージョン



战斧(バトルアックス)必杀技表

双手持的巨斧，攻击力极高且范围广，不过收招时间长使得以它为武器的角色经常被敌方反击，因此需要装备上防御力高的铠甲，并注意修炼必杀技。

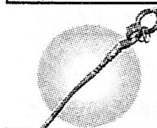
必杀技	装备能力	必杀技	装备能力
サイドスパイク	ダッシュ	大雪山落とし	うかし、回转
升り鹰爪	ジャンプ	サマーソルトホーク	バク宙、サマーソルト
グラインドウインド	回转	ダイダルウェイブ	イリュージョン、ガードダッシュ
ローリングスイープ	前转	スプラッシュブレード	バク转、バク宙
残影斧	バク宙	神木断	前转、バク宙、ムーンサルト
ライジングクラッシュ	しゃがむ	地狱车	ダッシュ、前转、2段ジャンプ
アースクライド	前转	スパイクストライク	背面取り、ムーンサルト、スライディング
インパルス	ハイジャンプ	シャイニングスパーク	バックダッシュ、回转、ハイジャンプ、タックル
セレストサンクション	プッシュ、バク转		



弓箭必杀技表

弓箭的射程虽然没有想象中那么远，可也足以盖过其它的兵器，最大的缺点就是攻击力太低，出招也有点儿慢，适用于和同伴配合远距离牵制敌人。

必杀技	装备能力	必杀技	装备能力
一发必中	ダッシュ	ミラージュアロー	ハンマースルー
スカイハイアロー	ジャンプ	二翔飞燕	タックル、二段ジャンプ
回转击ち	回转	ジェノサイドレイン	ハイジャンプ、回转
ニハンマースルー	二段ジャンプ	魔神影刺し	サマーソルト、バク转
三本击ち	ハイジャンプ	サテライトフォール	イリュージョン、ハイジャンプ
でたらめ矢	バク转、ムーンサルト	CALCM	背面取り、バク宙、回转
ラストショット	うかし	ワイルドランチャノン	グラップル、バク转、2段ジャンプ
チェンジアップ	バックダッシュ	バニシングキャノン	ダッシュ、バックダッシュ、カウンター、イリュージョン



手杖(ロッド)必杀技表

杖是一种各方面数值比较平均的武器，相对而言容易上手，这也说明它没有什么特点，可能用不了多久就会被换掉。

必杀技	装备能力	必杀技	装备能力
疾风	ダッシュ	后光	イリュージョン
漆黑	ジャンプ	暗灭光爆	アピール、タックル
地鸣	回转	黄金花	バックダッシュ、イリュージョン
金刚	しゃがむ	冰柱炎落	前转、バク宙
水泡	ハイジャンプ	暴风岩激	回转、ムーンサルト
炎上	ムーンサルト	精灵の歌	回转、ムーンサルト、挑发



战槌(バトルハンマー)必杀技表

这种兵器类似于我们平常所说的槌，属于打击类重兵器，可以给予对手较长的受创硬直，不适合近身格斗。

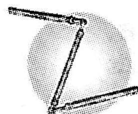
必杀技	装备能力	必杀技	装备能力
スーパースラッガー	ダッシュ	ダブルインパクト	前转、ムーンサルト
ハンマーフォール	ジャンプ	トールハンマー	うかし、ハイジャンプ
爆杀	回转	パイルドライバー	背面取り、ジャンプ
追い土龙	前转	ダイダルウエイブ	イリュージョン、ガードダッシュ
デストラクション	ハイジャンプ	ハイパースラッガー	うかし、バックダッシュ、ダッシュ
ライジングクラッシュ	しゃがむ	メテオハンマー	ジャンプ、回转、前转
ラウンドフリッカー	ムーンサルト	ボルケイノ	しゃがむ、アピール、ジャンプ
必杀武具落とし	バク转	ヘブンズゲート	うかし、バックダッシュ、回转
ブレイジングハンマー	バックダッシュ、タックル		



手甲(グラブ)必杀技表

这是那种佩带在手和小臂上的护甲，头部加装利器用作攻击，所以它的攻击距离最短、防守最为严密，如果再修出强力必杀技，也是一种很有前途的武器。

必杀技	装备能力	必杀技	装备能力
ナックルダッシャー	ダッシュ	ノーザンライトボム	グラップル、ジャンプ
いなづまキック	ジャンプ	虎王阵	カウンター、ジョルト
旋风脚	回转	二段三角蹴り	うかし、イリュージョン、二段ジャンプ
天袭连激	しゃがむ	断崖喉轮地狱落とし	グラップル、ハイジャンプ、ハンマースルー
ぶったぎりソバット	前转	梦想阿修罗拳	ダッシュ、グラップル、イリュージョン
轮回	バク转	ライトニングサマー	バク转、バク宙、サマーソルト
ムーンサルトスタンプ	ムーンサルト	パワーホール	グラップル、ハンマースルー、バックダッシュ、ダッシュ
ジャイアントスイング	グラップル、回转	イズナドロツプ	バックダッシュ、しゃがむ、ハイジャンプ、うかし
タイガードライブ 91	グラップル、しゃがむ	玄武	しゃがむ、バク转、バク宙、ム???ンサルト



三节棍(ヌンチャク)必杀技表

棍棒本是兵器之祖，是历史最悠久的武器，它与杖类相比有很多的相似之处，只是攻击范围有所扩大，必杀技也丰富得多。

必杀技	装备能力	必杀技	装备能力
龙爪碎	ダッシュ	腿断背闪	スライディング、バックダッシュ
落阳	ジャンプ	雪崩	しゃがむ、バク宙
凤翼旋	回转	傀儡	バックダッシュ、アピール
颚割り	しゃがむ	道化双袭	タックル、カウンター、挑发
幻醉刃	前转	鬼哭	ダッシュ、ハイジャンプ、サマーソルト
落阳追燕	ハイジャンプ	冰炎	イリュージョン、タックル、二段ジャンプ
乱击骸贯	ムーンサルト	次元镜	背面取り、ハンマースルー、挑发
双龙咆	ムーンサルト、イリュージョン	神鬼	しゃがむ、イリュージョン、ジャンプ、ハイジャンプ
背刃袭	背面取り、ダッシュ	白虎	回转、グラップル、イリュージョン、ガードダッシュ

小情报：地图画面的迷你游戏

在地图画面上，找一块9个点都已放置积木的地方，按住い键几秒钟后，迷你游戏就会自动出现。玩法是：看哪个地方涨起就选上它按下确定键，按准可以加分，按错则要扣分，在规定时间内达到一定分数就能过关。

小情报：属性钱币

在出现宠物蛋的地方也有可能出现属性精灵，一旦遇到它们就要好好把握，选择几种乐器演奏乐曲，如果它们对曲子感兴趣就会慢慢靠近，等它们来到你身边时立刻收起乐器捉住它们（音乐一停止，它们在一两秒钟内就会逃走），从而得到与之同属性的钱币（银币可能性较大，金币很稀少）。这些钱币可以加在武器上提高性能，下面给出一种合成方法，也是一种把属性钱币熔入武器的顺序，玩家依自己的喜好也可以自行创出其它的方案。

金→辉→木→辉→暗→辉→光→辉→水→辉→土→辉→风→辉→火→龙の息（这种原料不是钱币，是在战斗中可以取得的物品）

文/MANA　　责编/PERFECT



塞尔达传说·梦见岛DX

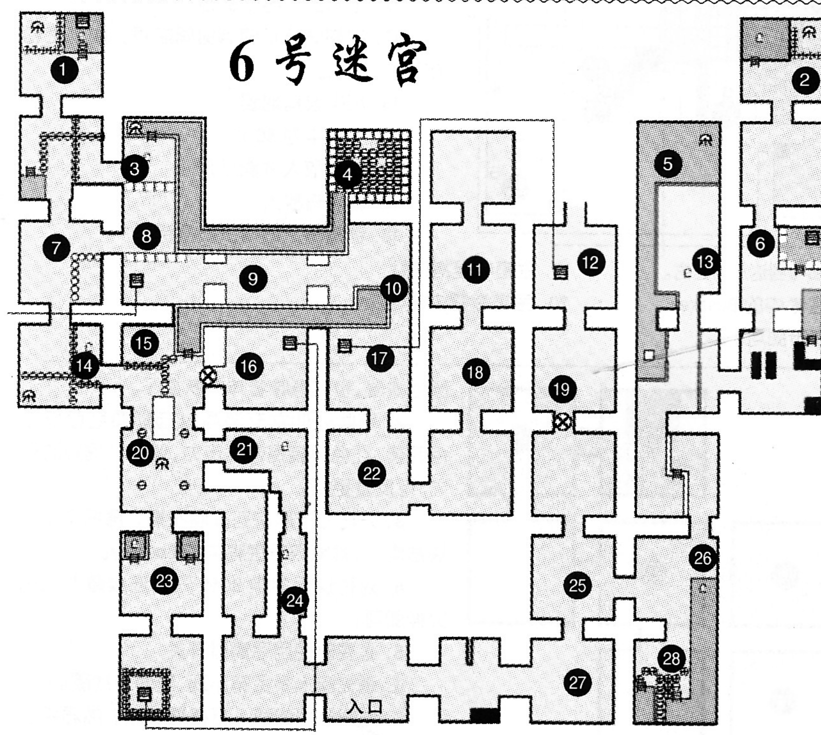
~梦见岛攻关的完全解析~

关于本游戏的流程攻略请参阅以前的杂志或《GB特辑》,本文所载为秘技、宝物、迷宫攻略等。为了读者阅读方便,本文中的物品名称将尽可能与流程攻略取得一致。本文所用坐标为前横后纵,例:(7,4)指横数7格,纵数14格的地方。

文、绘图/刘鹏、梁华　责编/PERFECT

GBC	厂商:NINTENDO	类型:A·RPG
	发售日:98.12.12	其它:袖珍打印机

色彩斑斓的“塞尔达传说”里隐藏着怎样的秘密呢?



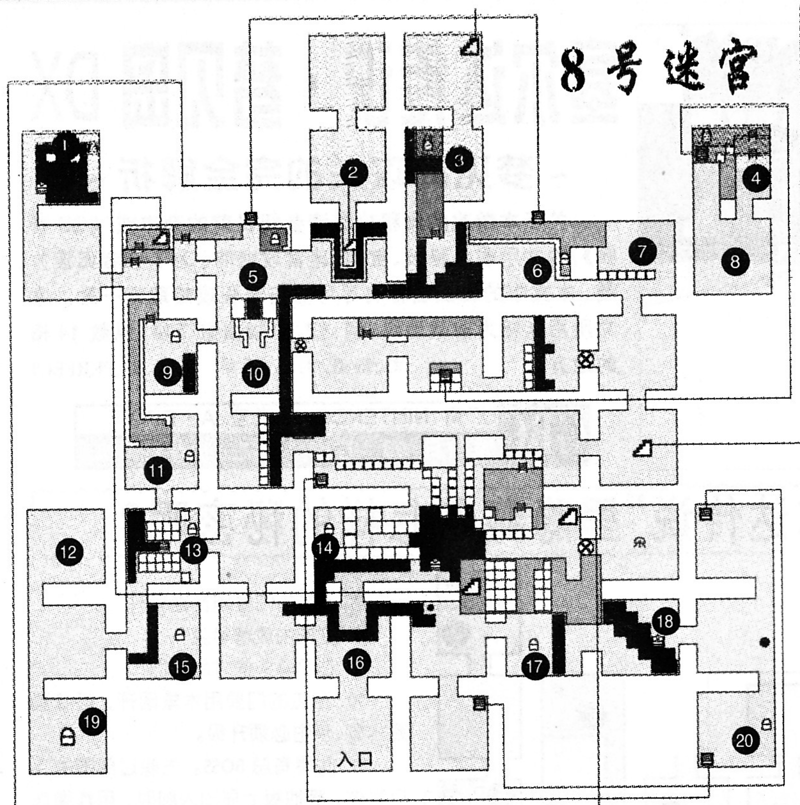
六号迷宫:在(13,11)处有座宫殿,但门外有些雕像已把路堵死,必须推一下这种雕像,使其活化,趁其移开时通过。

宫殿内的BOSS必须用弓箭射,再装备上羽毛就能避开他砸地时的震动。胜出之后取得六号迷宫钥匙。

1. 宝箱内有100元。从这里的地道出去是(13,7)的小岛,能从宝箱中取得螺号。要开门需将原来倒着的马头像立起来。
2. 开门方法与①相同,宝箱内有200元。
3. 宝箱中是指南针
4. 杀掉两个巫师即获钥匙
5. 这个宝箱要用瓦罐砸开,里面是Bosskey
6. 这里的兔子头可以用炸弹炸死
7. 上方的门要用瓦罐砸开
8. 宝箱内放着笔尖
9. 立起马头像才能开门
10. 左边的门要用木象砸开,而要搬起木象,手钳必须升级。
11. 此屋有总BOSS。先躲过周围的飞行物体,等地板上显出人脸时,用炸弹炸之即可。
12. 用升级的手钳搬开木象能发现地道
13. 宝箱内为钥匙
14. 宝箱内为地图
15. 踩下按钮令门打开
16. 杀光敌人使地道出现
17. 打碎所有飞撞过来的方砖可取得一把钥匙。
18. 用火种点燃两个火盆,就会有回复精灵出现。
19. 这个中BOSS会用一个大铁球砸主角,消灭它的关键在于要抢在它前面拾起铁球,并反过来砸它。
20. 这里的开关需要利用炸弹的延时来转换。
21. 宝箱内有100元
22. 杀掉所有敌人门才会打开,敌人包括中间那个风眼和隐藏着的史莱姆。
23. 宝箱内是二级手钳
24. 宝箱内有50元
25. 右侧的门要用木象砸开
26. 炸死所有的巫师会令房门打开,高台上宝箱内是复活药。
27. 打碎所有飞来的地板可以使门开启。
28. 要到右边的高台,首先得令开关反转奇数次,以便登上左下角的高台,然后跳下落到中间升起的方柱上,再跳到右边升起的方柱上,即可登上右侧高台。

秘技补足:A. 在找小老鼠拍第一张照片的时候,一直选择第二项就会得到令一张照片,不过……

秘技补足:B. 在(2,10)处第一个村子的钓鱼池附近有两棵单独生长的树,用冲剑撞击左面的那个可获得炸弹。



3. 宝箱中为复活药

4. 宝箱中为火之神杖

5. 宝箱中有 50 元，但要在左边高台上放出飞抓抓住宝箱。

6. 这里必须在高台上向下投炸弹，也就是安好炸弹后立即举起即可方便地投出。杀掉两个敌人后，可从宝箱中取得钥匙。

7. 杀光敌人可获得钥匙

8. 这里的中 BOSS 用蓄力后发动的回旋剑可轻易干掉。千万不要单纯用盾防御，它拥有令主角返回迷宫入口的特技。

9. 宝箱中是钥匙

10. 站在远处用弓箭射正上方的雕像，可以令钥匙出现。

11. 取得火之神杖之后用它点燃两个火盆可令宝箱出现，内有一把钥匙。

12. 杀死敌人得到钥匙

13. 控制铺路机铺满房间之后，能从宝箱中取得 20 元。

14. 箱中放有地图

15. 宝箱中为 50 元

16. 杀死敌人才能打开门

17. 箱内有敌人

18. 铺满路之后可以获得钥匙

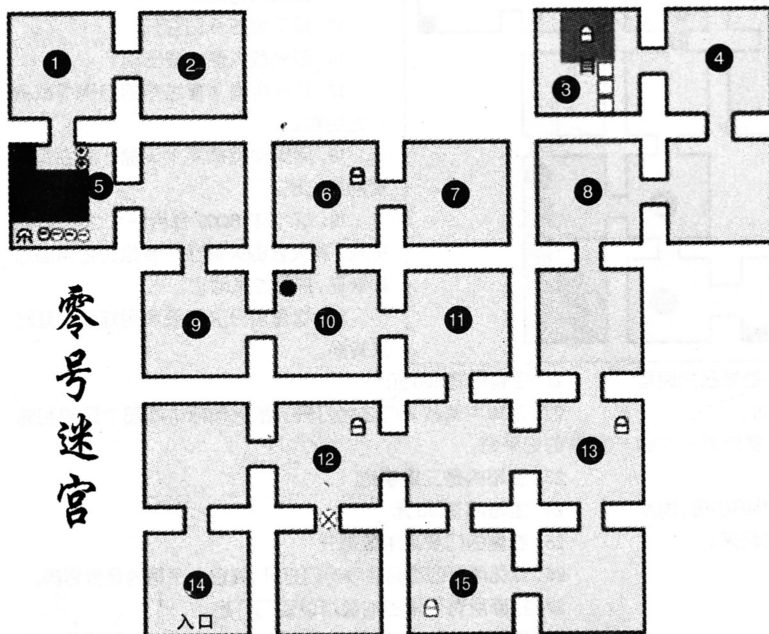
8 号迷宫：到(1,2)处吹响三号笛并杀死石龙即可到达八号迷宫。

1. 控制铺路机将整个房间铺满即可取到宝箱中的 Bosskey。

2. 此处为总 BOSS，只需用火之神杖连续攻击即可。

19. 宝箱中是指南针

20. 宝箱宝箱中是笔尖



零号迷宫：这是彩色化后的 DX 版独有的迷宫。到(8,8)处墓地，这里有五个墓碑，按照中下、左下、左上、中上，右上的顺序，将墓碑分别推向下、左、上、右、上，进入地道就是零号迷宫。

1. 这里是总 BOSS，要用强力武器快速连续攻击，否则一旦它颜色恢复，也就意味着体力恢复了。

2. 与此处仙女交谈可以选择换红色或蓝色服装，红色服装提升攻击力，蓝色则提升防御力，可反复更换。

3. 先把上下两块石砖向左推，再把中间一块推向上，就能取得宝箱中的 Bosskey。

4. 对付这里的中 BOSS 只要连续撒上几把火种即可。

5. 必要时使用弓箭射开关

6. 杀光敌人令宝箱出现，里面是地图。

7. 先把这里的敌人打得缩成球，然后用手钳举起，扔进相同颜色的地洞即可。

8. 把这里的变色球打成同色才能取到钥匙。

9. 与⑧所述条件相同，则能打开房门

10. 踩下按钮令门打开

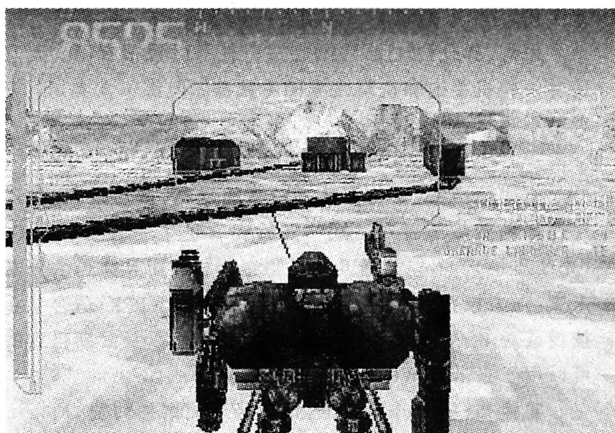
11. 这里的中 BOSS 只需用强力武器连续攻击即可。

12. 与⑧所述相同条件，则宝箱出现，内为指南针。

13. 用与⑦所述相同的方法可以使宝箱出现，取到笔尖。

14. 与左侧人交谈时选**アオ**，与右侧人交谈时选**アカ**，二人便会让开路。

15. 宝箱中是钥匙



装甲核心

——斗技场之王

~资深玩家之深度剖析~

经验的点滴披露：游戏初期会遇到一些很难缠的BOSS，而又没钱买高级武器，这时可以选用武装手臂，威力绝对比相同价钱的武器（普通手臂＋武器）大得多。

PS 厂商：FRDM SOFTWARE | 类型：ACT
发售日：99.2 | 媒体：CD×2 | 其它：对应 PDA、振动柄

成为斗技场之王的心得技巧金针度人

《装甲核心》是一款非常优秀的机器人驾驶游戏，其最大特色是装备种类繁多，刚开始玩时还真不知道该选什么，不必心烦，且听我一一道来：

装备篇

本作的装备近百种，比起一般 RPG 的装备设定还多，而且与 RPG 不同的是，并不是“一分钱，一分货”，有些十多万的装备有时还比不上万把元的装备，所以要根据所需要的性能来选择，组合成性价比最高的“雷文”：

1. 装甲：“雷文”的核心部分，选择时应注意的参数有：ARMORPOINT（即 HP），重量（WEIGHT），载重（MAX WEIGHT），空槽（EXTENSION SLOT），防御力，防御力又分实弹防御（DEF－SHELL）和能量防御（DEF－ENERGY）。新手驾驶应以防御和 AP 为主，技艺娴熟之后，则应以重量和载重为主，另外就是空位槽，要有足够的空位槽才能安装许多有用的辅助零件（OPTION PARTS）。推荐使用见表 1。

2. 头部（HEAD）：选择头部的时候最重要的要注意是否有雷达系统（RADAR）和地图系统（MAP TYPE），这两项功能是必不可少的；其它的功能自然越多越好，当然，重量轻，AP 多的头部也是可以优先考虑的；推荐使用：

型号：HD－ONE　　价格：68100 C
型号：HD－6780　　价格：82500 C
型号：HD－4004　　价格：44100 C（斗技场获得）

3. 手部（ARM）：分普通型号和武装型两种，没有太多讲究，注意重量（WEIGHT）和 AP 即可；推荐使用：

型号：AN－K1　　价格：49000 C
型号：AN－891－S　　价格：54200 C（斗技场获得）

4. 腿部（LEG）：笔者认为这是最重要的部件之一，与“雷文”的战斗力、机动力息息相关：

载重（MAX WEIHGT）：最重要的数值，因为“雷文”全身重量都要由腿部承担，所以这一数值一定要大，才能装配出令人望而生畏的“雷文”；

速度（SPEED）：“雷文”的机动力，除了数值上表现出的差异，实际速度还与“雷文”装备总重量成反比；

稳定性（STABILITY）机体被击中时的稳定性。若该数值太低，不小心落入敌人包围网时，生还的机会就很小了；另外在发射加农炮时的后作力的大小也由该数值决定；

腿部同样有 AP 和重量两项重要参数，但与上述三项数值相比已不算什么了。另外，腿部还分双足型、逆关结型、四足型、履带型四种，各有各的特点：双足型性能比较平均；逆关节型转向能力和跳跃能力比较优秀，容易锁定高速移动的目标；四足型载重大、速度快，但稳定性较差；履带型的载重和稳定性都是最好的，但速度就不怎么样了，而且还不能跳跃，只能频繁开动推进器，但适用于远距离狙击。推荐使用见表 2。

5. 发动机（GENERATOR）：“雷文”的动力来源，选择时注意以下参数：输出功率（ENERGY OUTPUT），容量（MAXIMUM CHARGE），超载范围（CHARGE REDZONE）；其中，超载范围越小越好；三项参数中，以容量为优先考虑对象。推荐使用：

型号：GBX－XL　　价格：139000 C（最佳选择）

6. 推进器（BOOSTER）：应选择机械效率高的推进器来使用。机械效率指推进出力与能量消耗之比，在状态栏里并没有直接表示出来。推荐使用：

型号：B－VR－33　　价格：48500 C
型号：B－PT000　　价格：65200 C（在斗技场中获得）

以上两款均为高效率的典范。

7. 辅助零件（OPTIONPARTS），推荐使用：

SR－ABS：增加机体稳定性；
SP－CND－K：增加发动机容量；
SP－AXL：武器 LOCK ON 时间缩短；
SP－S/SCR：实弹防御增强；
SP－E/SCR：能量防御增强；

SP－EN：能量武器射速提升；

SP－E＋：能量武器威力上升；

SP－DEtq：武器能量消耗下降。

8．肩部雷达：性能绝对超过头部雷达，但无论从减轻重量还是加载武器考虑，都没有必要安装肩部雷达，有头部的足够了。

武器系统篇

武器系统分为武器和 FCS 两部分，武器系统必须和正确的 FCS 相配合，才能发挥最大的威力。FCS 的重要参数有最大锁定数目（MAXIMUM LOCK）和锁定形式（LOCK TYPE），锁定形式分为：

STANDARD：标准形式，没有什么特别的；

WIDE & SHALLOW：拥有比较宽的范围，常与导弹类武器相配合；

NARROW & DEEP：很窄的范围，但射程很远，与加农炮或光束炮相配合，可以在敌人射程外狙击敌人；

SIDEWAY：最宽的范围，屏幕左右两端都是锁定范围，在高速移动中也可以瞄准敌人；

LENGTHWAY：最高的范围，屏幕上下两端都是锁定范围，用来对付建筑物中的天井炮台。

武器大体上分为主武器（BACK WEAPON）和手武器（ARM WEAPON）：

注：弹药（AMMO TYPE）还有实弹和能量的区别，其中实弹类在完成任务时需交纳弹药费。

主武器

导弹：最常用的武器，一般可以锁定多个目标，与 FCS 配合时要注意，导弹的最大锁定数一定要小于 FCS 的最大锁定数。推荐使用：WM－SMSS24 和 WM－L201，前者可垂直发射，不受正前方障碍物的影响；后者威力大，弹数多，射程远，可用于狙击或对 BOSS 战。

加农炮 & 光束炮：威力大，射程远，后座力也大，只能静止发射，锁定范围较小，与 NAARROW & DEEP 类 FCS 配合，可在敌人射程外发动攻击。例如在“潜水舰死守”和“旧兵器破坏”两个任务中使用上述组合就能轻松完成任务。

火箭炮：火力较猛，但由于不能锁定目标，所以似乎不太实用。

另外，弹仓（M118－TD）在进行任务时也很有用。其它还有一些机关炮和机雷之类的主武器，但都不太实用，笔者就不再赘述了。

手武器

光线枪：游戏中使用机率最高的武器，威力较大，且不用付弹药费。笔者在游戏一开始时，选了一只 WG－XC4（光线步枪），不但开始几关过得很轻松，而且弹药费分文未交。强力推荐：适合于任务篇的 WG－XFWPPK；适合于斗技场或对 BOSS 战的 WG－1－KARASAW；以及后期得到的可以用于狙击的 WG－RF/E。

实弹类：威力并不突击，而且还要交纳弹药费，所以不太实用。只有 WA－Finger 由于火力较猛，接近战时威力强大，多用于对 BOSS 战或斗技场。

光剑：攻击范围短，所以很少使用，但威力绝对强大，用的好的话，绝对是斗技场之王。

经验篇

1．每一种装备适合的任务不同，要根据任务特点来选择装备。如“陨石回收”和“运输车辆强袭”两个任务中，敌人有高速运动的战斗机登场，所以就应该选择可以高速旋转的逆关节型腿部；而“潜水舰死守”任务中，就要选择稳定性很高的履带式腿部。

2．为了节约资金，在任务篇时尽量选择能量武器，少交甚至不交弹药费。

3．任务篇的武器一定要选残弹多的使用，而斗技场则要选用威力大的武器（一般大威力武器残弹都很少）。

4．要学会一些技术动作，如在快速后退或快速侧跑中瞄准射击，学会之后才能在斗击场中立于不败之地。

文/陈瑞　　责编/PERFECT

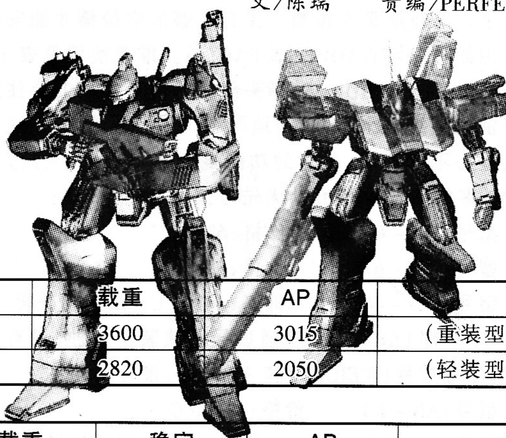


表 1：

型号	价格	重量	SLOT 数	载重	AP	
XCH－01	72000 C	1384	12	3600	3015	（重装型）
XXA－SD	122000 C	784	17	2820	2050	（轻装型）

表 2：

类型	型号	价格	速度	载重	稳定	AP	
双足	LN－2KZ－SP	118000 C	383	4430	3025	2210C	（轻装型）
双足	LN－3001C	64100 C	151	7100	2977	3977C	（重装型）
逆关节	LB－4401	31800 C	287	4610	2713	3810C	
四足	LFH－X5X	82000 C	442	5000	1110	3320C	
履带	LC－MOS45 45	59000 C	211	7400	5701	3990C	

史克威尔的幻想与真实

“史克威尔好像加入PS了!”这一传闻在96年以各种各样的形式在业界中涌动着。96年2月10日,在日刊“周刊少年JUMP”上出现了最初的正式消息,而隐藏在这一事件背后的真相怎样的呢?

编译/张凌志、PERFECT

编者按:这是一篇发表在日本GAME评论志96年刊上的文章,它为我们详细、透彻地介绍了“史克威尔加入PS”这一业界重大事件的来龙去脉。本文不仅令我们逐步加深了对史克威尔的了解,3年前这场扭转乾坤的事件在业界再次面临天下三分的今天,也许多少能够给予我们一些启示。

由于时间间隔较大,因此只从介绍史克威尔的组稿中选取了其中最重要的部分(原题为《FF Ⅶ加入PS后对业界的冲击》,篇幅大约相当于原著的1/4)。另外,本文最后部分附带了一篇今年三月底史克威尔在东京都六本木召开的股东大会上的问答记录(部分问答收录),在这样一个独特的视角上观察史克威尔想必非常有趣。

“FF Ⅶ在PS上登场亮相!”——96年2月10日发售的“周刊少年JUMP”第11号的凹版印刷版面上闪耀着这样的字样。此外,当期杂志还整版的刊登了“FF Ⅶ”的大幅画面。当然,这些照片没有一张是由SFC式的美丽点阵组成,取而代之的是以多边形描绘的精美3D图像。这仿佛就是在炫耀PS的优越机能。

看到这样的爆炸新闻,玩家们除了惊愕万分,还一定会有这样的疑问——“为什么会这样呢?”。而业界之中,处在不同立场上的方方面面也都发出了同样的感叹——“史克威尔为什么要离开合作多年的任天堂,转而加入PS呢?”

95年,业界中暗暗流传着史克威尔的动向

任天堂和史克威尔的蜜月关系随着“超级马里奥RPG”的公布而显得更加稳固。95年8月在美国洛杉矶开幕的世界上最大的CG展中,史克威尔展出了以3D CG制作的FF Ⅶ的角色画面。这些画像通过游戏杂志,在日本国内被广为介绍,因此玩家们更有理由相信FF Ⅶ会登场于N64。之后,随着N64性能的逐渐明朗,又出现了如下的传闻——“FF Ⅶ正在64DD上进行开发。”据说这还是来源于某N64软件开发者的谈话。

在95年,虽然PS、SS的销量都已经超过了百万台,但直到96年初,“FF Ⅶ将在N64上发售”的说法还是业界的共识。尤其是被称为任天堂嫡系的初心会体系的流通部门和许多游戏专卖店依旧保持着这种观点——“那些新机种再怎么努力也无法动摇N64的光明前途,因为N64有马里奥、DQ和FF。”而实际上,任天堂也确实以Second party的甜蜜称呼来极力笼络ENIX和史克威尔,从而确保N64的发售能够一炮打响。不过DQ和FF系列最终都没有在N64上露面,留给任天堂的只有“最终幻想将与N64同时发售”的传闻而已。

开始听到关于史克威尔不稳定的传闻是在95年10月以后,内容是史克威尔正在业界内部积极的募集开发制作人员,其代表性事件是QUEST的新游戏软件“皇家骑士团”的制作组全体移籍史克威尔。虽然软件厂商互挖开发人员是司空见惯的事,但主力制作组全体移籍的事件仍旧给业界带来了不小的冲击。

96年11月27日,初心会会场,在任天堂山内社长的演讲中,出现了这样的语句:

> “现有的RPG都是对DQ的模仿,任天堂认为游戏质的转变是极其重要的,我们已经向堀井先生提出了在N64上制作可以进行写入的DQ的请求……”

现在看来,这次的发言也可以看成是一种对FF的批判。FF难道不是任天堂软件的支柱之一吗!虽然有传闻说SCE与史克威尔一直密切地来往着,但当时的确没有一个人预言史克威尔会加入PS。

但在那一年的年末岁尾,史克威尔即将改换阵营的传闻和信息越来越多,史克威尔的挖角现象也逐渐成了大规模的活动,世嘉、NAMCO、CAPCOM……日本国内几乎所有的大牌厂商都有开发人员移籍史克威尔。而且从12月下旬到1月,游戏杂志上也充斥着有关史克威尔的种种传闻。与此相对应的是:持“史克威尔加入PS没有任何好处”、“传闻终究不过是传闻”等观点的良知派(?)的不同意见。但传闻紧接着传闻,就像有生命的东西一样在业界来回游荡。比如说“SCE的德中社长每天拜访一趟史克威尔”、“史克威尔正在发动新的流通体制”、“PS的宣传费用因为史克威尔加入好像已经被缩减了”——整个业界已经因为某种预感而骚动了起来。

好像是听到了这些传闻一样,96年1月22日的日本工业新闻独家报告了史克威尔加入PS的新闻。而后这则新闻又被2月16日出版的“周刊FAMI通”转载,这使得一般玩家层也看到了事态的发展。

2月10日,由于是日本的法定节日,因而在这个周六发售的“周刊少年JUMP”的卷首凹版印刷版上出现了史克威尔加入PS的消息和FF Ⅶ的大幅画面——由高质量CG描绘的魔晃都市米德加尔、由POLYGON制作的角色,这是和迄今为止的点阵绘图所不同的FF的新时代的象征。史克威尔加入PS了!在这一天,传闻变成了现实。



与"JUMP"发售相呼应，各大媒体也纷纷为这场改换阵营的好戏制造声势。有着游戏连载栏目的《SPA》(扶桑社)、拥有"V jump"这一强力游戏媒体的集英社等报章纷纷出马。之后各游戏杂志开始连载 FF Ⅶ的大特集。正是这个时候，史克威尔的常务董事副社长，也是史克威尔形象代言人的坂口博信第一次谈到了加入 PS 的理由和 FF Ⅶ的制作构想。



▶97 年 1 月 31 日发售的 FF7 成了大作软件带动主机销量的绝佳例子。

在"JUMP 发表"的同时，电视中开始连日播放 FF Ⅶ的广告。电视中不断闪现的角色形象给人们留下了强烈的印象，虽然当时距发售还有差不多一年时间。但由于当时正是末商低潮，大作游戏发售的淡季，因此可以说那段时间的游戏业界真正是史克威尔一家独领风骚。

任天堂的声音——并不是只有 FF 才是 RPG

"史克威尔加入 PS，是出于其自身的经营战略和商务上的需要，因此本社并没有什么特别要说的意见。但对于游戏的看法和本社有出入是确实的。(这句话还可译作：但对于游戏的看法存在"偏差"是确实的。可算得上一语双关——译者)

现在任天堂正在为游戏制作的原地踏步而忧心，我们认为游戏数量上的一味扩大只会使业界走向毁灭，当年的雅达利不就是和很好的例子吗?现在必须力图质的转换，因此才有了像 N64 手柄的 3D 摇杆和 64DD 这样的方案。

RPG 当然不是只有"最终幻想"，此后我们将以制作真正的游戏为目标，开发更有趣的 RPG，因此失去了史克威尔也并没有什么可担心的！"

——任天堂方面发言人

被称为"株式会社史克威尔"的企业真身

加入 PS，于便利店进行游戏软件销售——在游戏业界刮起飓风的史克威尔究竟想干什么?其原因又是怎样的呢?

在讨论史克威尔的方向性之前，让我们首先检视一下史克威尔这一企业的现状。

95 年初，株式会社史克威尔的总从业人员约 300 名，年间销售额 330 亿日元，经常利益 75 亿日元(95 年 3 月期)。在不发售游戏硬件的单纯软件厂商中，具有日本国内屈指可数的人气和业绩。史克威尔专门开发大作 RPG，除"最终幻想"、"圣剑传说"、"浪漫沙加"等支柱外，还有其它的系列推出。

94 年，史克威尔的股票上市，95 年 3 月期，游戏软件的年间出荷套数达到 450 万份。由于和任天堂共同开发的"超级马里奥 RPG"最终是以任天堂的品牌发售，因而 96 年 3 月间的销量和销售额比前年要低，但由于折衷利润的因素，经常性的利润还是呈现明显的上升趋势。

"成为强的企业"——史克威尔的理念

关于史克威尔的企业理念，95 年时的社长水野哲夫是这样概括的：

> "我们有成为强力会社的愿望。如果你的实力不够雄厚的话，强有力的开发队伍就不可能疑聚在一起，当然也就无法同时拥有很多优秀的作品……软件市场是以大会社为中心的，因此很容易被任天堂一家垄断。有许多经营者也许会认为给这样的硬件厂商提供软件会更有赚头，但其实是大错特错了。"

——摘自"日本经济新闻"95 年 9 月 4 日号

史克威尔只为任天堂一社提供软件，被说成是前者的大作主义和任天堂少数精锐的宗旨相一致的结果，FF Ⅵ的成功很好的说明了这一点。当时 SFC 市场由于积压致使许多新作压价销售，SFC 也渐渐地进入了衰退期。但系列作品售价最高，达到 11400 日元的 FF Ⅵ，仍然得到几乎所有游戏杂志"史上最佳 RPG"的盛赞，成为 FF 系列中最成功的作品。

任天堂和史克威尔在游戏观上的差异

史克威尔加入 PS 的一个重要理由就是 CD－ROM 的大容量和

SCE向けソフト開発
任天堂陣営のスクウェア

任天堂阵营的史克威尔为 SCE 开发软件

家用游戏软件的大牌厂商史克威尔开始着手为索尼电脑娱乐(SCE、社长德中辉久)的新一代游戏机 PLAYSTATION 开发软件。并将于年内发售。

史克威尔一直专注于面向任天堂的软件开发，在 RPG 方面拥有高度的业绩和经验。与 ENIX 一起作为任天堂阵营的双璧活跃至今。因此，这次的事件被认为是游戏业界局面重组的契机。

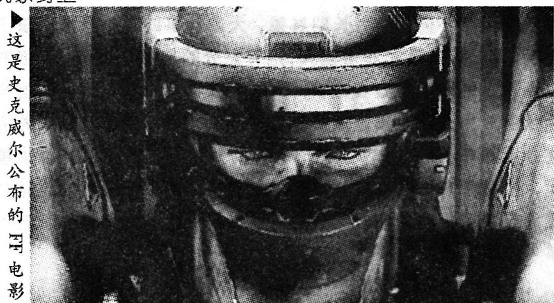
迄今为止史克威尔一直在促进任天堂游戏机 FC、GB、SFC 的发展，现在仍是支撑其发展的重要存在。史克威尔和任天堂、SOFTBANK 两会社共同建立的网络关联会社也在进行中。

虽然为 PS 开发软件，但这并不代表史克威尔会迅速与任天堂断绝合作关系。不过史克威尔的这一举措仍被业界视为"心腹中的心腹为其它机种制作软件，可见任天堂阵营凝集力的低下"(某大牌软件商高层)，也有观点认为"没有分立新会社是迫于任天堂的压力"(某大牌软件商高层)。

史克威尔是和凭借 RPG"勇者斗恶龙"系列闻名的 ENIX 齐名的顶级厂商。它的加入，使 SCE 阵营一直期待强有力软件商加入的愿望最终得以实现。

——摘自 1996 年 1 月 22 日"日本工业新闻"

成本的低廉化。现在看来，这一理由确实令人信服。仅仅魔晃都市来德加尔的画面就需要几十兆的大容量。如果拿整个游戏来考虑的话，是无论如何也不可能在N64的标准64兆ROM卡带上制作的。SFC上容量的扩大就意味着价格的飞扬，而这一切最终会转嫁到玩家身上……



▶这是史克威尔公布的FF电影版中逼真的CG片断。

另外为了能对这些影像加以灵活运用，还需要有变形、JPEG等硬件方面的影像处理机能作为前提条件，但从任天堂初心会展示的“超级马里奥64”等软件来看，可以认为N64并没有搭载这些特殊的影像处理机能。

此外，任天堂还指责史克威尔所做出的种种努力都没有质的提高。确实，史克威尔所追求的是所谓“电影一样的游戏”，与任天堂所追求的以3D手柄为代表的游戏本质部分的进化不同。任天堂所期待的理想RPG大概是“可写入的DQ”吧！这只能说是两会社在游戏观的差异。

这种游戏制作观念观念上的差别，也许可以从两会社同共开发的“超级马里奥RPG”中看出来。在游戏制作上追求“手工作坊”感觉的任天堂和把软件开发当成“工业化系统生产”的史克威尔之间的距离比人们想象的还要大。另外还有传闻说，虽然“超级马里奥RPG”（SFC）的主体开发工作是由史克威尔负责的，但任天堂还是不答不便的用自己的品牌推出，这种销售层面上的对立也确实令人很难接受。

股票上市企业必须确保稳定的收入

且不论传闻是真是假，从前在任天堂市场中的史克威尔一直处于非常优越的地位。因此将软件开发平台移植到N64上的话，相对于加入PS，风险也许也会小的多。但史克威尔却有无法等待N64发售的理由——这就是作为股票上市企业的收入确保问题。

股票的发行和上市对于软件厂商来说是一柄两刃剑。从投资者那里得到资金保证，使经营基础得以稳固的同时，确保每年的收入都稳定上扬也是成功企业所必备的。因此，史克威尔必须增加作品数量，保障收益稳定。毕竟单纯依赖一款大作过日子的时代已经一去不返了。但是，N64公开宣称要一如既往的严格和锐化软件的开发工作，并推行大作主义，因此一个月推出的软件数量至多也不过5、6款，这就意味着即使是史克威尔也不可能在一年内推出其理想数量的作品。由此可见，史克威尔在经营层面上也有难于加入N64的理由。而且当初SFC的市场也由于PS、SS的紧逼而日见衰退，至少在96年和97年中是很难让史克威尔获得稳定收益的。

假设说史克威尔本不想加入PS，它依旧希望为任天堂开发软件。但是由于硬件载体成本高、容量小，并且从经营层面上看也很难达成长远的目标。相比之下，史克威尔加入具有JPEG等影像播放机能，以CD－ROM作为载体的PS就在情理之中了。



便利店销售的真正意图——自社流通

SCE的游戏制作和销售形式对于史克威尔而言未必理想，于是史克威尔就想到了便利店销售。96年销售PS的专卖店大约有5000家，而便利店却有16000家以上，而且这些便利店全部是通过POS系统和总部联系。史克威尔采用便利店销售的主要目的就是利用POS网络和CD－ROM重复生产的快捷方式来实现理想的库存管理。



与委托SCE进行软件流通相比，由自己会社进行销售将最大限度地压缩中间环节所消耗的利润。比方说，现在PS的第三方软件商是以零售价54％的价格将软件批发给SCE，然后再由SCE以70％～80％的价格批发给小卖店。但是史克威尔却可以直接以零售价54％的价格批发给销售会社Digicube（Digicube由史克威尔出资设立），再由Digicnbe以70％的价格批发给各便利店。这样史克威尔在整体上就得到了定价70％的收入。如果不追求高于其它会社作品的利润的话，史克威尔就能以更低廉的价格，更高的制作费，更多的宣传费来进行运作，而且还可以不受SCE的束缚，自由进行软件生产。

由于自社流通对于第三方软件商具有如此大的优越性，因而KONAMI也从96年4月起开始了PS、SS软件的直接销售。不过，在自社流通的巨额利润背后也有弊端存在，因为便利店必须接受玩家的退货软件。

虽然自社流通是以企业的形式建立起来的，但在一夜之间构筑如此庞大的流通网却是史无前例的。这不得不令人怀疑，自社流通会不会是史克威尔加入PS时所提出的条件之一呢？

厂商进行便利店销售的话，就有必要不断地发售新作。虽然SCE的重复生产经营法正逐渐稳固，但游戏软件有着其无法摆脱的规律性——销量热点集中在新作发售后的1～2周内。而且玩家一旦习惯了“在便利店买游戏”这一模式的话，就需要有富于魅力的后备开发。因此史克威尔不得不大肆网罗其它会社的一线开发者，以充实自身的制作队伍。

特别附录

史克威尔“六本木”董事会纪实

Q：结算资产处理损失为什么会发生？其次是关于5亿日元的开发中止损失，这是一个相当大的数目，这是否与软件数量从11款减至6款有关联呢？开发中止损失对于提高作品质量可能有很重要的意义，那么下一财年准备推出几款软件呢？再加上结算资产处理损失是多少呢？

A：(林田)首先是结算资产处理损失。我们在加入PS,开始实行便利店销售的同时，就必须面对Digicobe所接受的退货合同，按照合同就有了退回的软件，以及从SCE那里退回的软件。为了处理它们所支出的费用就是结算资产处理。在本财年我们并没有将它纳入预算。

其次是关于开发中止的损失。本会社发行的软件包含“自社开发”和“委托外部会社开发”两种形式。在委托外部会社开发时，我们会经常检验实际制品是否能与史克威尔这一品牌匹配，对于那些即使继续开发也不可能满足本会社要求的软件，我们就会中止其开发工作，由此而支付的费用就是作为开发中止的特别损失。另外在这里要进一步说明的是，迄今为止我们一直实行游戏类型的扩展和软件数量增加的战略，但通过对次世代PS的展望，又使我们必须着力进行开发体制的调整，这也是本财年支出增加的一个重要原因。

Q：下一财年开发中止损失的预计是多少？

A：(森田)我们的计划是零。但是作为娱乐业的会社来讲，与优秀的外部会社协力开发软件也是必要的。因此虽然计划为零，但今后还是多少会出现开发终止的现象。这件事还请诸位多多理解。

Q：关于剧本，有评论说FF Ⅷ的语言有点孩子气，因此想问像FF8这样极大规模的剧本，是否是由若干人一起完成的呢？

A(北濑佳范)：我想史克威尔的游戏剧本的制作方法是各不相同的。FF Ⅷ如果要说什么是若干人一起干的。那就是它的构思了。构思啦，角色的细节啦，这些都采用了很多人的意见，但把这些构思统一成故事的形态的却是一个人，当然这个人并不是只负责把构思汇总！此外主干部分是完全出于一个人的构思，对白也是全部由一个人写出来的。



Q：最近，下一代的游戏机是最具悬念的话题，由于3D图像技术的飞速进步，大家都把集中力放在了如何使游戏逼真这方面，而幻想的成份逐步被冷落了，关于这一点请问有什么对策？

A(坂口博信)：在座的各位也有不少是游戏制作人吧，我想大家都有各自的观点。我个人的观点是，确实有某种乐趣是只有以前的2D游戏才具备的，以DQ为代表的游戏通过画面的抽象化来刺激人的创造欲，发挥人的想像力的！今后我也想尝试进行这方面的制作。

从现在起必须着手的问题是——网络。它的发展并非主要依靠画面与玩家的想像力，而是制作一个社会，通过这个社会中的不同规则来使社会变得有趣或是无聊，这和迄今为止的游戏完全不同。把网络、画面以及各种要素交织起来，这就是我今后的发展方向。

Q：第一次出席这样的会议觉得非常难得。在这样的会议上，股份持有者可以发言，提出意见，这是建立优秀会社的基础。我的观点和大家不同，作为长期展望，大家从事的工作是给予孩子们无限的梦想，其意义非常重大，抱有充分的自信是很好的。但对于史克威尔的股份持有者而言（今后的5年、10年也许还是这样），会社引以为豪的应该是股票总价的切实提高，我希望社长先生能在今后5年、10年里带给我们这样的梦想。股票上涨、会社规模扩大，这是我们股份持有者的梦想，也是我对于年轻的史克威尔的优秀经营者们的期望。我希望现在就能从社长先生那儿听到一些了不起的梦想。

A(武市智行)：现在，在娱乐业独占鳌头的是像迪斯尼这样的企业，它们在进行着包括电影制作在内的各种活动，而我们想成为数字化娱乐的NO.1还只是梦想。

从市场规模来讲，电影、游戏、音乐、主题公园等等都处于数字化娱乐的范畴。现在我们虽然处在游戏业的第一线，但今天所演示的画面、动画和音乐，也都是我们所拥有的财富，举个例子，我们会社仅效果音就有6万多种音源，倘若把这些加以充分利用——假设这样的市场有50000亿日元的话，那么大约10%也就是5000亿日元，5000亿的销售额中假设经常利润率是20%的话，1000亿日元的经常利润也就实现了。

这些话虽然是在社内私下说的。但SONY是在1946年创业，1958年股票上市。这时SONY设立不过12年，总销售额就高达130亿日元，总经常利润为11亿日元，这是创业后12年的规模。以当时的物价看，一份炸虾荞麦面大约是70~100日元，面包点心是大约10日元，而现在的价格大约是那时的7~8倍，推算过来，SONY当初的总销售额相当于现在的900亿日元，经常利润则为100亿日元。本会社创建至今刚好是13年，总销售额在800亿日元以上，经常利润虽然不到100亿日元，但也达到了81亿日元。现在的SONY经过了53个年头，成为总销售额超过66000亿日元，总经常利润几千亿的企业。虽然SONY的发展环境没有现在这么多限制，能够进行各种全新的尝试，而且是在充分的自由竞争中发展起来的。但我们并非没有可能成为SONY那样的企业，达成数字化娱乐的NO.1是我们第一步要做的。这，就是梦想。

Q：下财年的发售预定为12款软件670万份，这个财年则是11款627万份，其中FF8是350万份规模的作品。所以我认为假如下财年没有FF9推出的话，也许就很难实现670万份的目标了！不知道在这12款游戏中是否有什么杀手锏呢？

A(铃木)：如果说出来就不是杀手锏了。

Q：那么我换种问法，确实有杀手锏存在吗？

A：(铃木)：确系存在，我们一定会顺利达到预想的发售数量。

Q：刚才铃木先生说下一财年的12款软件中不包括PS2软件，但是如果PS2在今冬发售的话，SQUARE很快就会在12款PS软件之外追加PS2软件了吧！

A(铃木)：正是这样。

一面要满足众多玩家的口味，一面要回答股东们的提问，作为一种经济实体，游戏开发公司的生存远不如我们想象中那么浪漫，让我们以理智的目光去看待他们现实的一面吧。



名侦探柯南·疑惑的豪华列车

★柯南(コナン):原本是天才高中生侦探新一(しんいち),不幸被歹徒灌下未成熟的毒药,身体变小,改名柯南,寄养在毛利家。

★毛利兰(もうりらん):小兰,新一青梅竹马的女朋友,毛利小五郎的女儿,空手道部主将。

★毛利小五郎(もうりこごろう):侦探,但新一的出现差点使他失业,柯南到来后,暗中助小五郎屡破奇案。

★步美(あゆみ)、圆太、光彦:柯南的小学同学,少年侦探团成员。

GB	厂商:ASCII	类型:RPG
	发售日:91.10.1	

人物介绍

こうさかたけし 列车长
やまて みか 贸易会社社长
ひかり まょうこ 女演员
にった じゅんこ 大学生,**こうさか**的孙女
なかお せいじ **こうさか**的主冶医生
さかい そうすけ 列车的设计者
さえき よういち **やまて**的秘书
こだま みちる **ひかり**的经理
のがみ たかし 大学生,**にった**的恋人
なかお けいこ **なかお**的妻子

另外,登场人物还有**はっとり**与**はいばら**,他们同样是协助柯南破案的关键人物。

游戏共分3个事件,后两个事件笔者除了用密码外尚不知如何正常进入,密码很简单,第1位代表事件,2即第2个事件。

流程

"新婚旅行时我一定要坐这样棒的列车。"小兰说道。

这时步美与毛利小五郎来到,说是列车长请大家去餐厅。餐厅内,车长介绍这辆豪华列车**ジャパネスクゴラ**(日本号,省事的名字)采用了最先进的技术,柯南了解一下每个乘客后,与车长对话。"探险开始!"柯南实在受不了少年侦探团成员的孩子气,但也没法子,到处的随便逛逛吧。在图书室,步美他们看起书来,柯南则与小兰、**たかし**、**じゅんこ**攀谈起来,得知**じゅんこ**正在看世界名著——《**ロシオとジュリエット**》(罗密欧与朱丽叶)。回到自己与小兰的房间203室,**たかし**闯进来,显然出了事!在301室内,**じゅこ**死了!

1.[罗曼史(ロマンス)杀人事件]

赶快去餐厅告诉毛利侦探,大家都惊呆了,**たかし**作为嫌疑犯被关了起来。柯南调查死者,觉得死者是被谋杀后,再放到这房间的,因此**たかし**并不是真凶。出门后在烹调室找到**たかし**,得知《罗》一书与另一本书《**ベニスのしょうにん**》有关。返回到301室,在床头柜上看到写真(**しゃしんもて**);在衣柜内找到**じゅんこ**的帽子(**じゅんこのぼうし**);此外,柯南在床头还发现一张写着奇怪计算的纸(**だいほんのメモ**)。在203室,又从**ひかりゅ**口中获悉有关大声(**おおごえ**)的情报。出门后,将事件整理分析一下,看样子有必要再去找**たかし**。

烹调室外,毛利看着门。回图书室,侦探少年团分析一下情况(**としょいのこえ**)打算将毛利骗走,可选择步美他们(**あゆみたちにたのむ**)或让**はいばら**(**はいばらたたのもうかな**)去进行。入烹调室,向**たかし**进一步了解情况。而后,前往图书室,在**はいばら**的帮助下,解开了计算题中的暗号,这是象征着图书的编号。按号码去找,果然出现一间密室,里面全是武器。将事件再次整理后去301室,安全门怎么会开着?去车头,步美他们到来,让你去餐厅。在餐厅里柯南从众人的谈话中已经找到了真凶,出餐厅,选择继续调查(**する**)。

去图书馆再调查密室,又在医务室从**こうさか**那里获取了**サイトウ**传说的情报。现在找到毛利后就可指证罪犯了,同原著一样,柯南用手表内的麻醉枪将毛利射晕,接着用改变声音的领结指出真凶,罪犯就是……

祝贺您破获了第一个案件,至于另两个案件笔者将作简略说明,留给诸位名探们自己去探索吧。

2.[VIP杀人事件](密码为231 111 14)

在VIP室发生了列车长**こうさか**上吊的事件。从**こうさか**的主冶医生**なかお**口中得知一些资料(**なかおのことば**),柯南又觉得并非自杀那么简单(**ふんぜんなじさつ**)。在床头柜上调查得到催眠药物(**すいみんやく**);在墙壁上调查军刀(**かべのサーベル**);桌上的电话听筒(**はずれたじゅわき**);接着在浴室(**バスルーム**)中柯南又闻到了异常的香水气味。展开推理,而后与**はっとり**对话。去食堂,盘问每个人案发时在干什么,最后与**をえき**对话后就可离开了。

再去VIP,**はいばら**来到,调查墙壁后发现有保险柜,但打不开,去食堂获知密码。打开保险柜,看到宝石(**ほうせき**)、金库的记录(**きんこのメモ**)及设计图(**せっけいず**)。这时**はっとり**也赶来了。出门往右,来到医务室,这里原来有暗室,里面全部是枪支。去702房间,与**はっとり**谈话后到餐厅,柯南从3人的谈话中觉察到了异常。那么赶到701房间,看到**やまて**化妆台上的香水。去娱乐室,步美与光彦的照片上有……去医务室再调查一下密室,就可以指证了,答案已经很清楚了。

3.[鸡尾酒(カクテル)杀人事件](密码为331 111 15)

在酒吧里**なかお**的妻子死了。毛利小五郎胡乱推理了一番,柯南却从中发现了死者留下的遗书(**いしょのありか**)、死者的手绢(**けいこのハンカチ**)、**じたい**、**じのバランス**等线索。VIP室内,毛利正在报告车长。在701室内将**おいち**与**みか**都叫去酒吧。**なかお**因为没有不在场证据而被怀疑。去303室,听取**ひかり**与**こだま**的谈话后,出门再进入后**ひかり**已经不在了。去酒吧,找到**ひかり**。随后在701室门口,柯南发现两只鸡尾酒杯。进入701房,却被**さえき**赶了出来。在703室外,发现**なかお**在说谎。正准备入门调查时却被小兰逮回家。

203室,**はっとり**到来,协助柯南在娱乐室找到了武器。**なかお**现在有重大嫌疑,去703室找**なかお**。现在有足够的线索,开始推理。去餐厅,听完两人的对话后,出门,认为有必要对**よういち**展开调查。去701,骗走**よういち**后,调查两个床头柜。随后赶往烹调室,架子上有重要证据。出门后选择回房间(**はい**)休息休息吧。不久,小兰来唤醒柯南(选择**もしかしたら**),接着找到毛利,指证开始。

要点

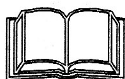
A.证据搜集到5条后,就要用START调出菜单开始推理,成功之后才能继续发展情节。

B.指证无论对错游戏都会结束,但如果指出真凶,且证据足够,就会有祝贺你的字样及PASSWORD。

C.日本号列车结构图如下:

二层:			VIP室	餐厅	酒吧		
一层:车头	2号车厢	3号车厢	图书室	烹调室	娱乐室	7号车厢	医务室

文/徐怡龙 责编/PERFECT



DC的网络性和PS2的通用性

文 尖端/责编 小天天

DC在拥有MICROSOFT技术合作的情况下，对于大多数软件商来说，它提供了一个熟悉的作业环境，于开发成本及游戏制作都有很大的帮助，是一个吸引人加入的利多因素。今年8月5日的日本经济新闻，则特别使用了大篇幅来报导DC将与美国通信大家AT&T(有线电视网络CATV大公司)合作，在可预计的未来里，DC有可能利用CABLE MODEM来进行网络游戏。当DC的市场比较稳定时，面对PS2和海豚的威胁，网络无疑是一招起死回生的方法。因为各家的主机都以通讯游戏为未来市场的目标，在CATV的传输速度比电话线路快100倍的情形下，更流畅的通讯游戏就是DC的一大卖点。另外，DC也预定发展ZIP磁碟机以更好地利用网络，不过，在日本普遍都是使用MO的环境下，为何DC要发展ZIP呢？那是因为，站在全球的高度，ZIP的普及率高于MO，从这点可以看出，在日本市场一度不振的DC，也决定以海外为目标开始发展了。由于有SONIC INTERNATIONAL、SOUL CALIBUR、TRICK STYLE、POWER STONE、READY 2 RUMBLE、RED DOG、SHADOWMAN、RESIDENT EVIL CODE:VERONICA、GRAND THEFT AUTO2等99年内的五星级作品(英国的《DC-UK》专门志对欧洲DC游戏作了调查统计)，加之莎木、恶魔城等美日版名作以及SEGA街机的移植作，DC在欧洲的销售情形被看好。可见，在日本激烈的硬件竞争下，DC的海外发展确可作为SEGA的扭亏之道。而目前日本也已开始普及CABLE MODEM，将来DC的发展还是大有可为的。“PLAY & COMMUNICATION”是DC当初的口号，后者是重中之重。

有关PS2的卫冕战，其实SCE一直动作频频，持续不断地公布新消息。5500万的老用户，为PS2新组建公司的芯片工厂，足见SCE对这新主机的重视。不过，PS2在这次大幅提升主机性能也让许多软件商担心不已。这主要是因为新主机的游戏制作方式必须要有所改变，尤其是在写程式时，为了对应新功能，在作业流程的前面部分会比较累。不过从KOEI展示的PS2新作“决战”来看，倒是解决了不少软件公司的担忧。因为，虽然前半部的流程较烦，但在这之后的处理可就比以前简单多了，各位看看以前的游戏是否出现过一大群人一起行动的画面呢？“决战”预计要让200人一起动作，除了硬件的支援外，更重要的是在软件的程序上不用再像以前那样复杂了。也因此能让软件商更愿意加入。另外在发展性上，PS2可能是通用性最高的主机。因为SCE曾扬言，希望PS2能和电视一样普及。在一般预测PS2的发售将可能让DVD普及化的传言下，我想，大家是可以期待这台“情报家电”化主机的。

包含任天堂在内，新世纪的主机大战，可算是历年来差距最为接近的一次竞争。每台主机都拥有吸引软件商加入的本钱及实力，算是人人有信心，各个没把握的均势状态。到底会不会成为三分天下的局面，是颇令人玩味的。不过，与其争得面红耳赤地去猜测谁是胜利者……能够玩到你自己认为真正好玩的游戏，恐怕才是游戏者唯一的目的，你说不是吗？

有必要讨论令玩家头痛的PS周边鉴别问题

可以不买原装，但要……

学会区分原装与组装PS手柄

Squall.Leonhart



■编者按/原装手柄质量当然过硬，但目前所谓的组装手柄，准确定义应为“仿原装货”(外观酷似原装)，其质量却不“酷似”原装。由于我国玩家在购买游戏周边时比较缺乏经验，所以大都比较关心手柄的真伪问题。其实，原装和“组装”很容易区分，起码从价格上就能明显看出。相信不会有人对廉价产品的质量低于高价产品而感到不满。不过当您想买原装手柄时，下文可能会或多或少地发挥一些威力了。

震动柄 (ANALOG CONTROLLER)

不少玩家都已配备或准备配置震动柄，那么到底怎样区分组装与原装的震动手柄呢？除了套用区分标准柄(请参考下一页表格)的方法以外，还要多加几项。

原装ANALOG的小摇杆，其表面磨砂感极好，而组装的摇杆表面与摇杆下部分是一体的，是塑料的，很硬，磨砂感差，摇杆长度不如原的长，凸出的不高。原的指示灯只会

科普预告：下期刊登兰州三中白帆同学与“席卷～风暴”商榷的文章。

亮红色，且进入游戏后才自动亮，如太8。而组的则有的呈绿色灯，一开机就自动亮，而且还伴随一阵狂震，同时游戏中有灭不了灯的现象（“捉猴”除外）。原的震感适中略强，而组的则震得手直麻。太强了！一般讲，游戏机专卖店所卖的原的多是从机中拿出的，没有盒子，只有塑料袋子装。而一些组装的则冒充，弄个包装盒在外面，反而有假。所以，买到有包装盒的震动柄一定要注意了。在我国市场，有很多中国产的原的，不要奇怪。（中国人喝自己的可乐，用自己的手柄！？）

原能对应一切对应震动柄的游戏，而组的则有些游戏不对应（不震或不能用摇杆）。

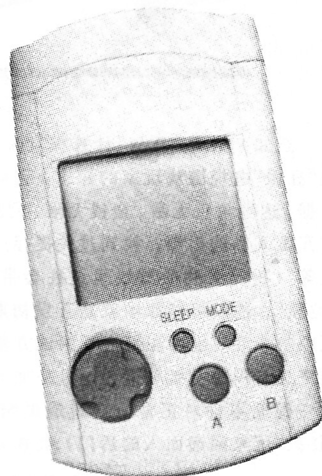
在我所遇到过的组的中，只要对应R4的柄，就能对应几乎所有游戏；不对应R4的柄，则有相当一部分游戏不对应。但是！！

所有的组装震动柄一律不对应太8。所有组的见了太8后就形同路人——不认！

广大朋友注意了！若想买绝对真货，就要老板拿太8来试，千万不要因BOSS一句：“太8等到震动要战斗，从开头玩到战斗太久了……”而将就。不妨想办法用太8试柄，等久也不怕，被黑了才惨呢！

标　准　柄（CONTROLLER）

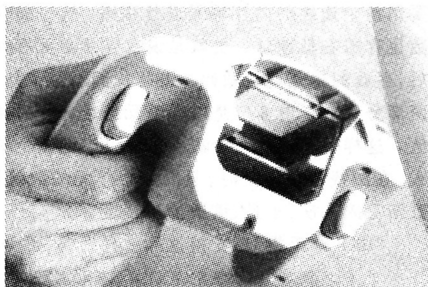
部位	原装手柄性质	组装手柄性质
插头	正面嵌有“SONY”字样，反面有灰色贴纸	有的没有贴纸
抗干扰（插头前）	大家可以用手摇一摇，有响声，有重量，金属环就在	绝对空的，绝对轻
线	很粗，很结实，有2米长	很细，很短，撑死1米来长
整体外表	纯灰。L、R键上的小凸出印记有棱有角。SONY、PS等图标字样印得清晰而线条分明。背部商标、产地凹凸分明，字体粗大	灰中略显透明感。L、R键上的凸出小印记略感圆滑。字样、图标印刷不分明，有混在一团的感觉，且颜色不正，有的还有字体缺角现象。背部商标、产地略显细小
十字键及手感	十字键宽大，表面上有很清楚的防滑磨砂凹凸不平的点粒。颜色深，很正，按上去略感硬度，有按不到底的感觉，按进按出之幅度小	十字键略小，表面上有的是光滑的。颜色不正，略浅，有透明感。能按到底，按进按出幅度大，感觉不硬
□△×○及其手感	这四个键被制成圆柱形，侧面与顶面棱角分明。表面光滑，上面的四种颜色很正，很纯，图案线条粗，是嵌入按键之上的，永远磨不掉。按进按出的幅度小。橡胶制成的START、SELECT键突出手柄表面很多	侧面与顶面棱角不明，且表面有磨砂（反面是假牙！）。这四个键上的颜色不正、不纯，多呈暗绿（△）、暗紫（□）、泛绿（×）、浅粉红（○），线条细，有缺边不整现象，且只是印在表面，两星期后开始磨掉。橡胶制成的开始、选择键只突出了一点儿，一按就与手柄表面相平了，略有透明感



↗随着电玩科技的进步，造假者的生存空间会越来越小。上图为DC主机带液晶显示屏的“视觉”记忆卡。

⬅综合比较：

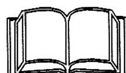
原比组大上一圈，重上一些。原表面做工精细，组则略显轻浮，手感不如原。大家可以握住两个把手，用力拧握，组会很明显的有叽里劈叭之声。组特别喜自欺欺人，产地多写日本。其实在我国市场，以马来西亚、菲律宾、中国产原装标准手柄最多。如买到产于日本的还真要注意一下呢！原柄表面有磨砂但很滑，组虽也有但手感极差，整体呈暗。



→DC的手柄设计比较奇特，如果想造假的话，相信会困难许多。据说PS2将可以使用以前PS的手柄，不知是福是祸。

其　他　柄

许多厂商为PS制作了其他类型的手柄。如HORI、ASCII等。这些手柄由于太过众多，在此不能一一点解。不过，有几个通法：所有原柄一般都没有连发功能，有的话则多半是假！无论是SCE原厂柄还是别的厂家的原装柄，线一般都有2米长，且很粗，很结实。抗干扰环也都有。想收藏的朋友主要还是用自己的眼睛去看噢！





邪门歪道金手指

——金手指的工作原理与使用指南

警告:金手指并未经过主机厂商认证授权,由于使用金手指而造成的任何问题,主机厂商不承担责任,因此玩家使用金手指应以自愿为原则,量力而行。此外,文中提到的某些可令金手指与PC连接的配件在大陆相当罕见,请诸位不要为此四处寻觅,徒花时间。

文/ヤフィロス　　责编/PERFECT

正如FPE是"狂派"计算机玩家的标志一样,金手指称得上是"狂派"电视游戏玩家的标志。它可以在游戏程序运行时修改数据,达到角色无敌、金钱无限、物品全满等状态,甚至可以突破开发人员的封锁,找到过关捷径或是根本不存在的物品、角色等(我们买到的游戏里往往会带有一些开发过程中产生的"垃圾",他们可能原本就是开发初期的某些设定,但因为种种原因被舍弃;也可能是为了测试方便而专门制作的程序。而且程序员又没有把他们删除,只是加上几条语句令其无法执行。这样做既不会对正常游戏造成影响又比较方便,却给了我们"狂派"玩家乘虚而入的后门),将游戏玩弄于股掌之间。

金手指概述

早在任天堂红白机的时代,金手指就已经出现。那是一块类似于转接卡的东西,可以插进主机的卡带插槽,而其顶部另有一个插槽与卡带相连。现在的金手指已经变得小巧了许多,以PS金手指为例,它的大小不足一个香烟盒,前后各有一个借口,前面的那个用来插入PS的扩展槽,背后是个25针口,可以通过专门的PC-LINK卡与计算机相连。另有一个简单的开关安在侧面,简单得连开关方向都不标(我们买到的绝大多数金手指都不是"正版",有一点儿糙活儿很正常)。

金手指的发展不仅是外形上的变化,内部的操作系统也在不断改良。还是以PS金手指为例(由于PS销量大,游戏多,所以用金手指的人相对多些,本文将围绕PS金手指进行说明),他经过了早期的"英文金手指"和后来的"中文金手指"(确切的说应该是"日文金手指",但因为汉字较多,所以也能看明白)以及目前最新的"直读中文金手指"三个发展阶段。"英文金手指"采用的是纯英文界面,自身ROM里的驱动程序也很糟糕,尤其是手柄按键识别程序,不能很快的识别按键导致操纵感很差。"中文金手指"的水平则有了很大提高,自带一套操作系统,在开机时立即接管,所以也有人称之为"高速金手指"。同时它绕过了PS的操作系统,自己写有一套按键扫描程序,大大提高了操纵感。最绝的是,它具有直接播放游戏光盘中的动画文件的功能,甚至可以从打了包的文件中解析出声音、动画(文件打包是指将若干个文件合并成一个较大的文件,但并不破坏各个文件的独立性和连续性,另一方面,由于包文件头部与一般影音文件不同,所以无法直接播放)。不过这"中文金手指"也有不足之处,主要是没有提供充足的提示信息,对那些第一次接触金手指的玩家是个考验。

密码的原理

金手指的工作原理在一定程度上与FPE(又叫"整人专家")有几分相似,FPE通过若干次内存扫描,根据数值的前后变化找到该数值被分配的内存地址,进而直接对那个内存单元的数值进行编辑或锁定。金手指也是通过锁定游戏机内存中的数据来达到修改的目的,不过一般人在使用时不能主动去搜索某个数值的地址,搜索工作是由金手指厂家以及那些拥有专门设备的人员完成的,并以密码的形式呈现在玩家面前。

不知诸位是否想过这些密码的含义,下面我们先来试着分析一组密码:

8011EE34 967F

8011EE36 0098

首先需要注意的是,这里全用16进制数字。之所以这样是因为16进制数字与2进制数字可以直接对位换算,9(H)=1001(B);6(H)=0110(B);7(H)=0111(B);F=1111(B)所以967F(H)=1001011001111111(B),一位16进制数字对应四位2进制数字,两边都按同一个顺序排好就能相等。括号中的大写字母H代表16进制数,B代表2进制数。

接下来我们看看它们的10进制数是什么。98967F(H)=9×16^5+8×16^4+9×16^3+6×16^2+7×16^1+15=9999999看到这里你可能已经想到,这是一组将某项数值改到最大的金手指密码。但为什么有两组密码呢?为什么要用98967F(H)而不是967F98呢?这是因为要修改的数值上限较大,而一个内存单元只能容纳4位16进制数,最大只能表示FFFF(H)=65535,所以要用两个连续的内存单元进行存储,统一的存储方式就是将高数位存放在低地址,也就是说在连续单元存储时,地址码越靠后,存放的越是高位数码。由此我们不难猜到,金手指的密码由两部分组成,前8位是内存单元地址码,后4位是要写入的数值。这样一来,金手指就会知道应该把哪个单元的数值改成什么,在游戏程序运行时,只要那个单元的数值被修改,金手指就重新写入一次,于是,该数值被锁定。

"中文金手指"还支持这样一种密码,可分成三种格式:

1.9XXXXXXX XXXXXXXX

2.BXXXXXXX XXXXXXXX
XXXXXXXX XXXXXXXX
3.BXXXXXXX XXXXXXXX
9XXXXXXX XXXXXXXX

这三种形式的密码都属于压缩码，利用金手指经常要对连续单元的数值进行修改的特点，将若干条地址码相邻（相邻的内存单元地址码相差2，这里把差为2的地址码称作相邻）的密码按一定的规则压缩成一两条密码，便于使用。现在再来看看它们的压缩规则。

第一类：这种压缩方式能将地址码相邻的两条密码合并为一条，特别适用于修改存放在相邻单元里的一个数值，也就是那些上限很大的数值。密码第一位固定是9，作为标志位，让金手指知道，这条密码采用了第一类压缩算法；第二位至第八位记录的是被压缩的两条密码中，较小的那个地址码。例如刚才那两条，前八位应当压缩成：9011EE34。这类压缩码的后八位分成两部分，前四位记录低地址单元数值，后四位记录高地址单元数值。因此，上面两条密码的第一类压缩码应当写成：9011EE34 0098967F。

第二类：这种压缩方式最多能将4095条密码合并为两条，但是被压缩的密码必须满足以下条件：地址码序列成等差数列，即每次增加同样的数值；后四位数值序列不仅要等差，还得与地址序列同序，即地址码大的密码后四位数值也得大，否则就得相等。比如这组密码：

80078012 01F4
80078014 01F4
80078016 01F4
80078018 01F4

压缩方法如下：第一位是标志位，固定是B；第二至第四位用16进制数表明被压缩码总数，上面共有4条密码，所以压缩码前四位应是B004；第五位至第八位标出相邻地址差值，本例中就是0002；后八位用来记录相邻数值的差值，本例中因为都是01F4，所以差值为零。压缩码应写成：B0040002 00000000，然后在下一行给出地址码最小的密码行，即80078012 01F4，这样就完成了压缩。

第三类：这一类比较少见，也比较复杂，如果你编过循环程序的话，理解起来将比较简单。它利用第一条密码BXXXXXXX XXXXXXXX控制循环，第二条密码9XXXXXXXX XXXXXXXX则在每次循环时生成两条非压缩密码，是前两种压缩方法的综合应用。

直读中文金手指使用速成

在关闭PS主机的情况下插好金手指，如果插的不稳可以在背后用字典顶住，将开关拨向上，然后接通主机电源，屏幕上会立即出现金手指的界面。如果你想进行正常游戏，就选择“正常游戏启动”。如果想输入密码就按“选择金手指”那项，而后你会看到一个相当长的游戏名单，不过很多都是旧的，所以最好用△键删除一些，将来查找起来也方便。在这名单的最上面可以登录新游戏名，建议用英文，或者汉语拼音，以便与下面的中文游戏名区分。登录之后进入另一个编辑区，最初这里什么也没有，要由你自己“作成”各种功能，比如要输入金钱无限的密码，就作成一个MONEY的功能栏，开始输入密码。输入时有两个光标，左边的由L1和R1键控制左右移动；右下角的光标由十字键控制，按下○键会把右下角光标所在数字写到左边光标的位置上，把金钱无限的密码写进左边的密码栏，然后按×键退出并存储。反复几次把你所知道的所有密码按功能分别存好，如果不想一次加载所有修改功能，可以用○键暂时关闭几项，然后按下START键，选择“金手指无敌版游戏启动”。如果发现某功能密码被写错了，可以用□键选中后进行修改。

“记忆片管理”的用法和PS自己的那套很像，只是多了个全部清除，这里不再赘述。

前面提到过中文金手指可以播放游戏光盘里的影音文件，实现这项功能要选择“放映动画或音乐”那项，随后，屏幕上会列出光盘的文件、文件夹清单，后缀是 .STR 或者 .BIN 的文件有可能被播放，但还得看它们的大小，右边一列显示了文件的字节数，至少是上兆的文件才有播放价值，也就是找那些字节数在7位以上的文件。右边标着 <dir> 的是文件夹，选择它可以看到下一级目录里的文件，而且动画文件往往被放在MOVE、MOV、MV等名字的文件夹里。如果遇到打了包的文件，金手指会自动进行解析，并把解出的影音文件列出来。在播放过程中，□键是暂停、○键是播放、△键用来显示播放时间、L1键是向回倒、R1键是向前倒，用起来十分方便。

金手指的功能还不只这些，还有很大的潜力可挖。例如，在它的ROM里可以存进简单的程序，现在已经有了用PS玩GB和GG的模拟器，靠的就是金手指。还有一些业余爱好者编的小游戏，也能存进去玩。再加载那些不断推出的升级程序，金手指会变得越发强大。

趋利避害

想必各位也听说过，用金手指会损害主机，造成游戏无法运行、死机等现象。此话确实不假！虽然都是修改内存，但FPE是软件，金手指是硬件，软件不会超出硬件支持改变电压，而我们的金手指只要稍加改动，或者因老化出现故障，都可能产生瞬间大电流，击穿主机集成块，造成永远的GAME OVER。另一方面，因为它是锁定内存数据，所以可能与游戏程序正常的访存指令（对内存单元的读写指令）冲突，一旦内存块管脚电压混乱，死机将是最好的结果。

为了避免这些危险，需要各位掌握一点儿防范措施。首先，尽量不用那些必须锁定的密码，比如时间不减、生命不减等。这种数值会经常被游戏程序访问，冲突出现的可能比较大。其次，不要长时间使用金手指，那种只要修改一次的数值（如角色能力值最大、金钱全满等）应当在该完后立即存盘，然后关闭金手指再继续游戏。

此外，在金手指工作时，尽量不要让游戏程序去读写被锁定的内存，比如“FF Ⅷ”中的随时存盘密码，是对用做标志的内存单元进行修改，正常游戏里是在角色进入记忆点时修改标志单元，激活存盘程序，所以使用那条密码后最好不要再进入记忆点。

最后，注意备份重要进度，使用金手指之前要先存盘，并且不要轻易覆盖这个进度。

有人说用金手指会减低游戏性，在某些时候的确如此，不过主要还是看使用方法，改得太狠就什么意思也没有了，但如果有选择地用一用还可能获得意想不到的乐趣。比如你为了找一样物品花了太大的心血，早已有罢手之心，此时改个全物品出来，看看那个东西的样子或解说，有可能马上茅塞顿开，然后再读回进度重新找过……总之，一定是你玩游戏，不能让游戏玩你！

SNK 授权

THE KING OF FIGHTERS '99 Millennium Battle



■草薙京

特	轰斧阳/奈奈落	→B/跳跃中↓C
	八拾八式	↘D
必	鬼烧	→↓↘A/C
	四百贰拾七式.轹铁	→↘↓↙←B/D
	RED 踢	←↓↙B/D
	七拾五式.改	↓↘→+B.B/D.D
	荒咬	↓↘→A
	九伤	荒咬中↓↘→A/C
	八铺	荒咬或九伤中→↘↓↙←A/C
	七濑	九伤或八铺中 B/D
	砌穿	荒咬往八铺中 A/C
	毒咬	↓↘→C
	罪咏	毒咬中→↘↓↙←A/C
	罚咏	罪咏动作中→A/C
	鹤摘(虎伏/龙射)	↓↙←A/C
超	里百八式.大蛇雉	↓↙←↙↓↘→A/C(可储)
	百八拾贰式	↓↘→↓↘→A/C(可储)
援	里百八式.大蛇雉	版边出现,大蛇雉攻击

■八神庵

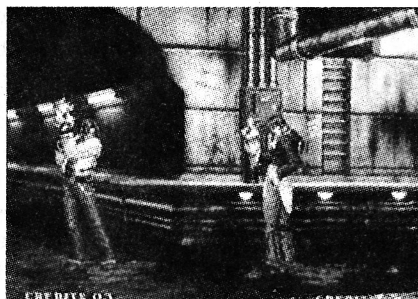
特	梦弹	→A.A
	轰斧阴.死神	→B
	百合折	跳跃中←B
必	鬼烧	→↓↘A/C
	爪栉	→↓↘B/D
	百八式.暗钩手	↓↘→A/C
	葵花	↓↙←A/C(可 3 次)
	琴月阴	→↘↓↙←B/D
	屑风	近身→↘↓↙←→A/C
超	八稚女	↓↘→↘↓↙←A/C
	里三百拾壹式.祈爪栉	↓↘→↓↘→B/D
援	里百八式.八酒杯	版边发气,定住对手

如何将人物选择画面上的太阳、月亮变成京、庵?

①在 RULET TEAM EDIT 模式下,请在下面的备选角色中,选择 3 人以上,组成一支队
(京:K'、MAXIMA、真吾、WHIP、草薙 1/2 号;
庵:莉昂娜、麻宫、包、香绯、香澄、金家藩、全勋)
②组队战胜利后(对人、对 CPU 均可),在胜利演出画面会出现以下的隐藏角色指令
(京:? 处 START+←→↑←↓→;
庵:? 处 START+→←↑→↓←)
③重新回到角色选择画面,请将光标定在问号处(? RULET),按住 START 键,输入上述指令即可







→此二人的个别招式在性质上较以前稍有变化。

制作这一期的格斗出招表时,稍晚了一点,但时间花在取得 SNK 公司授权上,我们认为是值得的。

在此谨对 SNK 海外本部伊势哲也先生(中国方面业务用电子游戏商品营业担当)表示感谢。

各人物技表已与日本 SNK 总部发给本刊的传真稿对照校验。技表中略去全员共通投技:←/→+C/D。

主角队

■K'



类	招式	指令
特	一英寸	→A
	膝攻击	→B
必	扳击	↓↘→A/C
	第二发子弹	扳击中→B
	第二盾	扳击中→D
	乌鸦咬	→↓↘A/C
	乌鸦再咬	重乌鸦咬中→D
	一分钟	↓↙←B/D(空中可)
	老黑	↓↘→B/D
超	连锁驱动	↓↘→↘↓↙←A/C
	热动	↓↘→↓↘→A/ C(可储,储至最大时敌不可防)
援	乌鸦咬	版边出现,攻击视对手而变



■马克西马

类	招式	指令
特	蒙古	→A
	M9 型导弹	↘C
必	M4 型大炮	↓↙←A/C
	系统 1	↓↘→A
	正副投弹员	上式中↓↘→A
	牛压	正副投弹员中↓↘→A
	系统 2	↓↘→C
	翼碾	上式中↓↘→C
	控制	系统 2 中→B/D
	M11 型火力	近敌←↙↓↘→B/D
超	掩体摧毁	↓↘→↘↓↙←A/C
	马克西复仇	→↘↓↙←→↘↓↙←B/D
援	我本无情	尾追攻击,击飞对手

■二阶堂红丸



类	招式	指令
特	旋转膝落	空投,↑以外+C/D
	杰克小刀踢	→B
	飞之技巧	跳跃中↓D
必	雷韧拳	↓↘→A/C
	空中雷韧拳	跳跃中↓↘→A/C
	真空片手驹	↓↙←A/C
	居合蹴	↓↘→B/D
	反动三段蹴	居合蹴中↓↑B/D
超	雷光拳	↓↘→↓↘→A/C
	幻影飓风	↓↘→↓↘→B/D
援	发电者	尾追攻击对手



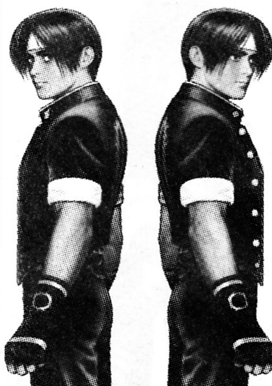
■矢吹真吾

类	招式	指令
特	外式.轰斧	→B
必	鬼烧	→↓↘A/C
	荒咬	↓↘→A
	毒咬	↓↘→C
	胧车	←↓↙B/D
	真吾踢	←↙↓↘→B/D
	真吾谨制.花研	近敌时→↓↘B/D
	琴月.未完成	→↘↓↙←B/D
超	外式.凤麟	↓↘→↓↘→A/C
	燃烧真吾	↓↙←↙↓↘→A/C
援	请打我吧!	版边的突进攻击

编辑角色

■草雉京 1 95

类	招式	指令
特	黑咬	→A
	穗振	→B
必	砌穿	↘C
	暗拂	↓↘→A/C
	胧车	→↓↘B/D
	七拾五式.改	↓↘→+B.B/D.D
	苍鬼	↓↙←A/C
超	大蛇雉	↓↙←↙↓↘→A/C
援	七拾五式改	版边突进的七拾五式改



■草雉京 2 98

类	招式	指令
特	轰斧阳	→B
	奈落落	跳跃中↓C
必	鬼烧	→↓↘A/C
	RED 踢	←↓↙B/D
	琴月	→↘↓↙←B/D
	荒咬	↓↘→A
	九伤	荒咬中↓↘→A/C
	八锖	荒咬或九伤中→↘↓↙←A/C
	砌穿	荒咬往八锖中 A/C
	鹤摘	荒咬往八锖中 B/D
	七濑	九伤动作中 B/D
	毒咬	↓↘→C
	罪咏	毒咬中→↘↓↙←A/C
	罚咏	罪咏动作中→A/C
超	无式	↓↘→↓↘→A/C
援	七拾五式改	版边突进的七五式改

龙虎之拳队

■坂崎良



特	冰柱割	→A
	上段受	→B
	下段受	↘B
必	虎煌拳	↓↘→A/C
	虎咆	→↓↘B/D
	飞燕疾风脚	→↘↓↙←B/D
	虎炮疾风拳	↓↙←A/C
	猛虎雷神刹	↓↘→B/D
	暂烈拳	→←→A/C
超	龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←A/C
	霸王翔吼拳	→←↙↓↘→A/C
	天地霸煌拳	↓↘→↓↘→A/C
援	空中虎煌拳	画面端的空中虎煌拳攻击

■罗伯特



特	猛龙降脚蹴	→/←+A
	龙翻蹴	→/←+B
	二段足刀蹴	↘B
	飞燕龙神脚	跳跃中↘B/D
必	龙击拳	←蓄→A/C
	飞燕旋风脚	←蓄→B/D
	龙斩翔	↓蓄↑B/D
	旋燕连舞脚	↓蓄↑A/C
超	龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←A/C
	霸王翔吼拳	→←↙↓↘→A/C
	无影旋风十段脚	↓↙←↙↓↘→B/D
援	龙连猛袭	版边的突进龙虎乱舞

■坂崎由莉

特	燕落(空投)	空中近敌，↑以外+C/D
	燕翼	→A
	旋回脚	→B>B
必	虎煌拳	↓↘→A/C(可储)
	霸王翔吼拳	虎煌拳储劲至MAX态时
	空牙	→↓↘A/C
	里空牙	重空牙着地后→↓↘A/C
	雷煌拳	↓↘→B/D
	飞燕疾风脚	↓↙←A/C(储劲威力则大)
	飞燕旋风脚	↓↙←B/D
	百烈耳光	→↘↓↙←→B/D
超	飞燕凤凰脚	↓↘→↘↓↙←B/D
	飞燕烈孔	↓↘→↓↘→B/D
	灭鬼斩空	↓↘→↓↘→A/C
援	飞援烈孔	画面版边的应援



■坂崎琢磨

特	鬼车	→A
	飞车落	←A
	瓦割	→B
	桂马打	↘B
必	虎煌拳	↓↘→A/C
	暂烈拳	→←→A/C
	飞燕疾风脚	↙蓄→B/D
	翔乱脚	→↘↓↙←B/D
	猛虎无赖岩	↓↙←A/C
	三战之型	↓↓A/C(储劲则威力大)
超	霸王至高拳	→←↙↓↘→A/C
	龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←A/C
	真.鬼神击	↓↘→↓↘→A/C
援	超杀天狗至高拳	版边的霸王至高拳

怒队

■莉安娜



特	黑登摔(空投)	↑以外+C/D
	打击	←/→+B
必	月光锯	↓蓄↑A/C
	威武军刀	←蓄→B/D
	粉碎者	(重威武军刀中)→D
	X口径炮	跳跃中↓↙←A/C
	涡旋发射器	←蓄→A/C
	耳环爆弹1	↓↙←B/D
	耳环爆弹2	←↓↙B/D(一定时间内应再次输入)
超	V字金锯	跳跃中↓↘→↘↓↙←A/C
	旋转火花	↓↙←↙↓↘→B/D
	重力风暴	↓↘→↓↘→A/C
援	杀手之触	版边突进，给对手身上放炸弹

■拉尔夫



必	机炮拳	A/C连打
	格林机关炮	←蓄→A/C
	急降下爆弹(地)	↓蓄↑A/C
	急降下爆弹(空)	跳跃中↓↘→A/C
	超级阿根庭攻击	近敌←↙↓↘→B/D
	拉尔夫踢	按住B/D一段时间松开
	拉尔夫摔	→↘↓↙←B/D
超	超级机炮拳	↓↘→↘↓↙←A/C
	骑马机炮拳	↓↙←↙↓↘→B/D
	宇宙幻影	↓↘→↓↘→A/C
援	援助幻影	急降下爆弹着地后的宇宙幻影

■克拉克

特	跳入死亡湖 断踢	(空中近敌)↑以外+C/D →B
必	机炮拳 骑马摔 克拉克举 旋转摇篮 超级DDT举 超级阿根庭投 凝固汽油弹 弗兰肯必杀投 烈火闪光肘	←蓄→A/C ←↙↓↘→A/C 骑马摔>↓↓A 骑马摔>↓↓B/D 骑马摔>↓↓C 近敌时←↙↓↘→B/D →↓↘A/C 重机炮拳中→↓↘A/C 近身→↓↘B/D 必杀投中↓↘→A/C
超	终结阿根庭攻击 奔袭投掷3	近敌→↘↓↙←→↘↓↙←A/C ←↙↓↘→←↙↓↘→B/D
援	闪光发射	捕捉远方对手,再掷出





■WHIP

特	WHIP弹	→A(可连续5次)
必	代号"SC" 代号"BB" 代号"优越" 代号"力" 代号"胜利" 代号"饴" 代号"风" 沙漠之鹰	←↙↓↘→A/C →↓↘任意键(位置不同) →↘↓↙←A(可储) →↘↓↙←B(可储) →↘↓↙←C(可储) 上三式储劲可按D键解除 跳跃中↓↙←A/C →↓↘A/C>A/C连打
超	代号"KW"	↓↙←↙↓↘→A/C
援	STRIKER动作	由版边出现,挥舞皮鞭

超能力战士队

■雅典娜

特	精神击(空投) 连环腿 凤凰盾	空中近敌↑以外C/D →B 跳跃中↓B
必	精神力球 凤凰箭 精神力反射 伽玛精神反射 划空光剑 空中光剑 心灵传送 超级精神透	↓↙←A/C 跳跃中↓↙←B/D →↘↓↙←B →↘↓↙←D →↓↘A/C 跳跃中→↓↘A/C ↓↘→B/D ←↙↓↘→A/C
超	闪光水晶波 水晶超射 空中闪光波 空中超射 凤凰方箭	→↘↓↙←→↘↓↙←A/C 闪光水晶波中↓↙←A/C 在空中输入闪光水晶波 空中闪光波中↓↙←A/C 跳跃中↓↘→↓↘→B/D
援	精神疗法	有效距离内我方角色体力回复





■椎拳崇

特	虎扑手 后旋腿	→A →B
必	箭疾步 龙颚碎 穿弓腿 龙连牙地龙 龙连牙天龙 龙爪打 龙连打	↓↙←A/C →↓↘B/D ↓↘→B/D ←↙↓↘→A ←↙↓↘→C 跳跃中↓↙←A/C →↓↘A/C
超	神龙凄煌裂脚 神龙天舞脚 超龙连击	↓↘→↘↓↙←B ↓↘→↘↓↙←D ↓↘→↓↘→A/C
援	肉馒	着地时回复我方角色体力

■镇元斋

特	醉步飘箪袭	→A
必	瓢箪击 柳磷蓬莱 回转的空突拳 醉管卷翁 蝶袭桂鱼 望月醉 龙蛇反蹦 鲤鱼反蹦 醉杯靠 喷炎口	↓↙←A/C →↓↘A/C ←↙↓↘→B/D ↓↓A/C ↓↓A/C>→+任意键 ↓↓B/D(>→B/D) 望月醉中↑+B/D 望月醉中→+B/D ↓↘→A/C 上式中↓↘→/→↓↘+A/C
超	轰烂炎炮 轰栏招来	↓↘→↓↘→A/C ↓↘→↘↓↙←A/C
援	蓬莱乐宴	由版边出现,攻击敌人





■包

特	革裂/旋壁蹴 闪翔蹴/里滑蹴 双掌/挽蛇	→A/B ↘A/B 跳跃中↓A/B
必	精神力球(弹攻击) 精神力球(本体击)	↓↙←A/B ↓↘→A/B 跳跃中↓↙←A 跳跃中↓↘→B ↓↙←C/D ↓↘→C/D 跳跃中↓↙←C 跳跃中↓↘→D
超	精神力球MAX 精神力球DX 精神力球SP	↓↙←↓↙←A/C →←↙↓↘→B/D ↓↙←↓↙←B/D
援	打击者MIX	版边的精神力球MAX攻击

女性格斗家队

京

特	诱踢	→B
	滑步踢	↘D
必	毒蛇击	↓↘→B
	双击	↓↘→D
	落地击	→↓↘B/D
	95旋风踢	→↘↓↙←B
	旋风踢	→↘↓↙←D
	惊异玫瑰	→↓↘A/C
	妄想舞步	近敌时←↙↓↘→A/C
	妄想踢	→↘↓↙←A/C
超	幻像之舞	↓↘→↘↓↙←B/D
	沉默闪光	↓↙←↓↙←B/D
援	诱捕	版边的滑步踢,命中后沉默闪光



藤堂香澄

特	肘当	→A
必	重当	↓↘→A/C
	空中重当	跳跃中↓↘→A/C
	灭身无投	←↙↓↘→B
	杀掌阴蹴	←↙↓↘→D
	白山桃	↓↙←B/D
	龙卷枪打	近敌时→↘↓↙←A/C
	扇沟流	↓↙←A/C(可三次)
超	超重当	↓↘→↓↘→A/C
	心眼葛落	↓↘→↘↓↙←A/C
援	喝	版边的挑拨,击中后灭身无投

玛丽

特	大锤击	→/← + A
	上升之箭	↘B
	双滚	→/← + B
必	旋转下落	↓↘→A/C
	玛丽蜘蛛	上式中↓↘→A/C
	指天回旋脚	←蓄→B/D
	俱乐部飞镖	上式击中时↓↘→B/D
	垂直之箭	→↓↘B/D
	玛丽掠夺	上式击中时→↓↘B/D
	玛丽翻脸	↓↙←B
	头部飞弹	↓↙←D
	真正反击	↓↙←A/C
	回身飞落	真反击中←↙↓↘→A/C
	油锤掼顶	真反击中←↙↓↘→B/D
超	玛丽台风	近敌→↘↓↙←→↘↓↙←B/D
	野玫瑰	↓↘→↘↓↙←A/C
	动感闪光	↓↘→↓↘→B/D
援	疾蜘蛛	版边突进,施展玛丽台风



李香绯

特	双掌打	→A
	弓步后旋腿	→B
	伏步后旋脚	↘D
必	那梦波	↓↘→A/C
	闪里肘皇	↓↘→B
	闪里肘皇.贯空	上式中↓↘→B
	闪里肘皇.心碎波	闪里肘皇中↓↘→D
	天崩山	→↓↘B/D
	咏酒	↓↙←A/C
	万泊后宴	近敌时→↘↓↙←→A/C
	卫气守炮	万泊后宴中↓↙←A/C
超	大铁神	↓↘→↘↓↙←B/D
	超白龙	↓↘→↓↘→A/C
	挑拨	超白龙中B/D连打
	真心牙	近身→↘↓↙←→↘↓↙←A/C
援	大酷挑	挑拨技,可消耗对手能量

韩国队

金家藩

特	空连击	→A
	NERICHAGI	→B
必	飞燕斩	↓蓄↑B/D
	天升脚	重飞燕斩中↓D
	半月斩	↓↙←B/D
	飞翔落	跳跃中↓↘→B/D
	流星落	←蓄→B/D
	霸气脚	↓↓B/D(>凤凰脚)
超	凤凰脚	↓↙←↙→B/D
	凤凰飞天脚	↓↘→↓↘→B/D
援	飞升脚	从画面上空突降,垂直打起对手



蔡宝健

特	骸突	→/← + A
	通魔蹴	→/← + B
必	龙卷疾风斩	↓蓄↑A/C
	飞翔空裂斩	↓蓄↑B/D(持续按键攻击)
	飞翔脚	跳跃中↓↘→B/D
	旋风飞猿突刺	←蓄→A/C
	方向转换	空裂斩/刺突中方向+攻击键(可3次)
	回转飞猿斩	↓↙←A/C
	奇袭飞猿突	回转飞猿斩动作中A/C
超	真超绝龙卷真空斩	→↘↓↙←→↘↓↙←A/C
	凤凰脚	↓↘→↘↓↙←B/D
	真超绝轮回转突刀	跳跃中↓↘→↓↘→A/C
援	挑拨三味	削减敌血槽,近距离内则切换攻击

■陈可汉



	招式	指令
特	铄逃	↘A
	铁球粉碎击	←蓄→A/C
必	铁球大回转	A/C 连打(四键同按解除)
	大破坏投	近敌时→↘↓↙←→A/C
	铁球太鼓打	←↙↓↘→B/D
超	铁球大暴走	↓↘→↘↓↙←A/C
	铁球大压杀	↓↘→↓↘→A/C
	铁球大扑杀	↓↘→↓↘→B/D
援	铁球大降临	在版边以铁球压死对手

■全勋



	招式	指令
特	猎虎击	→B(按住则转为猎虎阵)
	流泷蹴	空中↓B
必	满月斩	↓↙←B/D(按 B 则转猎虎阵)
	排气击	↓↙←A/C(按 A 则转狙鹫阵)
	空砂尘	↓蓄↑A/C(按 A 则转狙鹫阵)
	狙鹫阵	↓↓A
	狙鹫阵三绝招	狙鹫阵中↑C/C/D
	切换攻击	狙鹫阵中→/←+B(按住 B)
	切换动作	表(A)→里(B)/里(B)→表(A)
	猎虎阵	↓↓B
	猎虎阵四绝招	猎虎阵中↑C/C/↓C/D
	切换攻击	猎虎阵中→/←+A(按住 A)
超	凤凰天舞脚	跳跃中↓↘→↓↘→B/D
	凤凰裂爪脚	↓↘→↓↘→B/D
援	伏虎袭击	视乎动作而产生变化

饿狼传说队

■特瑞



	招式	指令
特	铁拳	→A
	步步高	↘C
必	火焰冲拳	↓↙←A/C
	能量波	↓↘→A/C
	碎石踢	↓↙←B/D
	能量补充	←↙↓↘→B/D
	灌篮强击	上式中→↓↘B/D
	升龙	↓蓄↑A/C
	能量牵引	→↓↘A/C
	倒跃踢	→↓↘B/D
超	能量喷泉	↓↙←↙→A/C
	高轨喷泉	↓↘→↓↘→B/D
援	灌篮喷泉	以突进中的能量喷泉攻击

■东丈



	招式	指令
特	低踢	→B
	滑步	↘B
必	旋风拳	←↙↓↘→A/C
	爆烈拳	A/C 连打
	爆烈拳终结	爆烈拳中↓↘→A/C
	虎破脚	→↓↘B/D
	电光踢	←↙↓↘→B/D
	黄金之踵	↓↙←B/D
超	死亡龙卷风	↓↘→↓↘→A/C
	爆烈飓风猛虎踢	↓↘→↘↓↙←A/C
	史上最强之低踢	↓↘→↓↘→B/D(可储)
援	奥拉奥拉爆烈拳	版边一定距离内的爆烈拳

■安迪



	招式	指令
特	上颚	→B
	上面	↘A
必	斩影拳	↙→A/C
	疾风横拳	斩影拳中→C
	升龙弹	→↓↘A
	飞翔拳	↓↙←A/C
	空破弹	←↙↓↘→B/D
	击壁背水掌	近敌←↙↓↘→A/C
	幻影不知火	跳跃中↓↘→B/D
	幻影上/下颚	幻影不知火着地后任意键
超	超裂破弹	↓↙←↙→B/D
	斩影流星拳	↓↙←↙↓↘→A/C
援	疾风斩影拳	版边一定距离的突进斩影拳

■不知火舞



	招式	指令
特	燕鹤之舞/梦樱	(↘/→+B)/(↑以外 C/D)
	空中打击三法	跳跃中(↓+A/B/D)
必	花蝶扇	↓↘→A/C
	龙炎舞	↓↙←A/C
	必杀忍蜂	←↙↓↘→B/D
	飞翩之舞(空/地)	跳跃中↓↙←A/C(空) ↓蓄↑A/C 按住(地)
	空中飞翩之舞	↓蓄↑A/C 后的三角跳中(↓↙←A/C)/↓任意键
	桃花岛	↓蓄↑A/C后三角跳近敌时↓↙←B/D
	小夜千鸟	↓↙←B/D(>龙炎舞)
超	超必杀忍蜂	↓↙←↙↓↘→B/D
	凤凰之舞	↓↙←↓↙←A/C
	水鸟之舞	↓↘→↓↘→A/C
援	樱吹雪	画面版边的应援

编辑策划／SHADOW PHOENIX

漫畫世界與世界漫畫

~日本篇~

总括

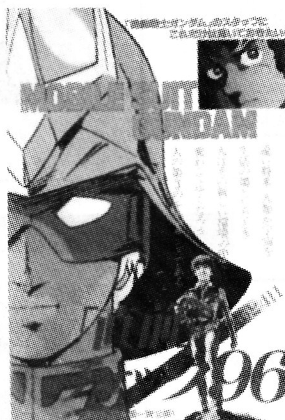
二十世纪，漫画文化形成产业代而迅速的崛起，成为通俗艺术，大众文化的宠儿已是不争的事实。日本人甚至认为下个世纪为“图像世纪”，可以说漫画艺术的魅力已证实了它引导流行的 重要地位。

日本自一九九〇年起已有二十多亿册漫画书籍的销售量。这个销售佳绩说明了日本人已将漫画文化发挥得淋漓尽致。二十三亿册的漫画书的市场，更衍生出巨大的影响力，所向披靡地征服了读者群，并主宰了其消费模式及其思考的刺激与新价值观的建立。从漫画书威力的冲击下衍生出来的电影、电视卡通片集更广泛的传播，犹如如虎添翼般无远弗届。

自然的，英雄偶像、明星化的漫画人物亦在商品产业上起了惊人的周边效益。漫画书近六千亿元的规模却能创造了上兆的商品市场。从一九七八年，棒球漫画大家水岛新司以“大便当”、“阿浦先生”、“野球狂之诗”、“一球君”、“大甲子园”……横跨三本少年周刊志连载及多本青年志发表作品而大红大紫，并以二亿九千万元税额而声名大噪。



▲《未来少年柯南》(1979)



◀1981 年时的《高达》



▶1981 年日本出版的旨在介绍中国美术电影动画的书籍（好象农村的年画啊！）





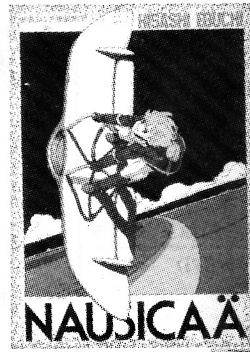
▶充满了青春斗志的以棒球为题材的励志型漫画作品。



▶动画电影《再见，宇宙战舰大和号·爱的战士们》(1978)



▶这就是著名的《宇宙海贼》(1978)



▶宫崎骏的作品《风之谷》(1983)



三栖人

一九八二年，二十四岁的青年鸟山明以充满喜感活力的“阿拉蕾”窜起而以五亿三千九百二十四万元的税金年引起大轰动。翌年高烧不退的机器娃娃一阿拉蕾不仅赢得“阿拉蕾年”的称誉，更以六亿四千七百四十五万元税额震撼日本列岛。机器娃娃一阿拉蕾在日本电视还创造了史上最高的收视率。九七年的阿拉蕾仍狂飚于全球的漫画界、电视上。日本也重新播映此部创新日本漫画史的杰作。

此之前，“小叮当·哆拉A梦”之藤子不二雄之二人组已是一、二亿元税金的常客。“福星小子”、“乱马 1/2”的当红炸子鸡高桥留美子亦是一、二亿元的亿万长者。此后，“灌篮高手”的井上雄彦、“幽游白书”的富坚义博、“筋肉人”的水煮蛋、“圣斗士星矢”的车田正美、“足球小将(主将翼)”的高桥阳一等人均写下了三、四亿元税额的记录。

漫画作品受欢迎，同时的促使连载的漫画杂志也水涨船高。一九九〇年代不断创造漫画英雄偶像的《少年跳跃》周刊攻下六百五十万本的销售记录就说明了漫画的威力。而同时漫画杰作的单行本更是奇迹般的一套套写下数千万册的惊人贩卖数字。

“阿拉蕾”发行到第十卷就创下了二千二百万册的佳绩。“蜡笔小新”五卷发行量就超过一千四百万本。“小叮当”一九八四年就突破五千万册发行量。一九八一年春“大便当”就冲进三千万本的巨量。破百卷最长篇记录的“骷髅十三”也在四十四卷时就以五千万部销售量领先全二十四卷“小叮当”的四千六百万部的天量。安达充的“邻家女孩”(接触)“我爱妹妹”(美由纪)“君子好逑 A2”……部部写下二三千万本漂亮的成绩，九〇年代就加入了作品销售亿册俱乐部行列。而手冢治虫光是“铁臂阿童木”就有一亿本的规模。

这样惊人的漫画销售记录，当然顺理成章的成为商品最爱。漫画家数亿元的税额也是三分之二商品化的收益促成的。

史上最成功的漫画英雄“假面骑士”，十年内就为作者石之森章太郎赚进了一千二百亿元的版税收入。“假面骑士”有五十家厂商将之商品化，共创造了二兆四千亿的商机。

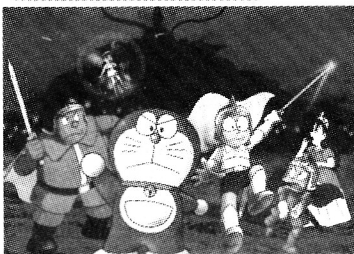
“阿拉蕾”一千亿元的商品化权利金，“小叮当”五百亿元的签约金，数千种类的商品一涌而上的壮观的场面令漫画迷不由自主的消费。“小叮当”八百家厂商，“铁臂阿童木”三百家……至少五十家公司的漫画商品化，为漫画文化及产业经济形成了日本奇特的漫画盛况，傲人的世界第一。尤其是外销的市场，电视现在一个月上千部的动画影片已在全球占有百分之七十的供片量。



◀惹祸无数的可爱的阿拉蕾



◀欢喜冤家——乱马与小茜



▲人人都想拥有这只神奇的机器猫





▲《福星小子》中一群活宝们



▲《蜡笔小新》中那位让你又气又爱的小鬼头



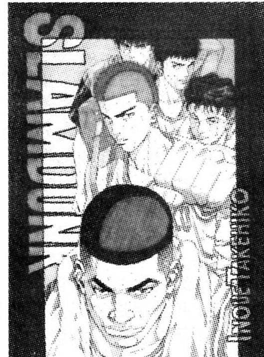
▲活跃在冥界与人间的战士们(《幽游白书》)



◀去年国内一次漫画展上的实体阿童木



◀安达充的作品总是充满轻纯的青春气息



◀『灌篮高手』的魅力可是非常无比的

~日本漫画巨星选~

手冢治虫的丰功伟业——漫画之神
木尾原一骑狂飚的创造力——剧画天皇
漫画之王——藤子F·不二雄的织梦王国
万画家——石森章太郎的奇迹
电脑漫画的先知——寺泽武一的挑战新视界
少女漫画女王——竹容惠子的漫画革命
才女的奇行——池田理代子的华丽历史之旅
科幻巨匠——松本零士的宇宙之旅
税金天王——鸟山明的狂飚人缘
最佳拍档——CLAMP的神魔交战史诗
乡土巨匠——青柳裕介的纯情恋爱篇
忍者哲学家——白土一平的经典传说
日本的动画希望——宫崎骏的温馨飞行梦
棒球博士——水岛新司的旺盛创作力
绘画美学师——池上辽一的人物美学
清贫思想导师——拓植义春的不规则思考术
妖怪博士——水木茂的异化奇境之探险
漫画人生派始祖——永岛慎二的平凡哲思
青春的歌者——井上雄彦的斗志狂想曲
少女漫画先趋——水野英子的美梦逐梦
搞笑女王——高桥留美子的快意幻化喜感
文学漫画的太师——谷口次郎的细腻人生赞歌
泪水欢笑的千叶彻弥悲喜人生颂
棒球恋爱疯——安达充的生活哲学
生花妙笔——加藤一彦的鲁邦三世
超能力大家——大友克洋的威力画功
漫画诗人——坂口尚的命运突响曲
阳刚的斗志——大岛矢须一的战斗力指数A
弘兼宪史写实的生命脉动
昭和画师平田弘史的力与美
黑铁ひろし搞笑的生活哲学
圆山俊二为自己留下的闲生事风格
植田正司一代妙趣的四格巨匠
野部利雄的巫女招亲所爆发的威力
藤田和日郎的妖怪奇谭
藤岛康介魅力四射的女神说
宋诗的探密,星野之宣豪放的笔趣
江川达也的青春狂想诗
桑田次郎的梦幻修罗
香祥锐二的运动神经奇人奇事
童话演歌的增村博的猫世界
咏叹人生的细野不二彦
不可一世的永井豪的恶魔人说
侠客崛江卓的仗义行侠故事
神话的爱恋一圣斗士星矢的车田正美
精湛绘技叶精作的实验人形魔物语
搞怪大王江口寿史的行径
痛快淋漓的青山刚昌的活力爆发
僵化史剧的工程师横山光辉
花村英子的细腻的笔意妖魅
原平柔美的犀利政治学
古典美人的牧美也子风情
美树本晴彦:多才多艺的才子
和田诚:简单人物漫画尖兵
岛本和彦:火焰画家的热血演技派
高田裕三:奇幻世界的超能

牧野和子:直闯青少年心扉的女将
角田次郎:叱咤一九六〇年代的梦幻人
森川久美:唯美派的旗手
原哲夫:强烈战斗力的火炮手
美内铃惠:红透半天边的千面女郎
黑铁弘的搞笑本领横跨数本杂志
毒舌画家山藤章二的讽刺升华
影丸让也:快笔的活跃生涯
摆姿势的特殊演出式之能条纯一
诙谐刻画人物个性的小林诚之运动演技派
细川知荣子:『尼罗河女儿』的母亲
本宫广志的野性·人性·个性
村上纪香:神笔妙用的故事神兵
乔治秋山的浮世绘人生修罗场
森秀树:战略趣味的百货店
佐佐木淳子:动物温馨接送情
冈野玲子:生动的人物妙手
村野宋美:人生派的苦手
林静一:美女的感动人生
松森正:细腻笔趣的快意
纤细美景的渡边雅子玻璃城
安彦良和:史剧的高人,动画的推手
大和和纪:少女漫画新感觉的映像
山上龙彦:一九七〇年代疯狂的巨星
松本大洋:实验派的新星
秋尾望都少女漫画的革命英雄
帅哥美女的北条司酷炫功夫
日暮修一:封面人物的惊艳



















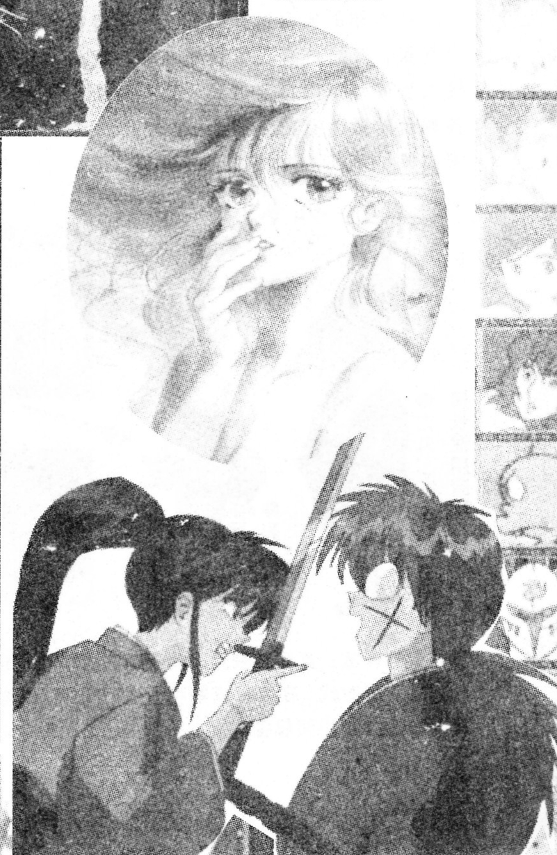

~知名漫画志之介绍(拥有高发行量的漫画志)~

名称	销量	出版机构
1、少年跳跃周刊	405万部	集英社
2、少年杂志周刊	415万部	讲谈社
3、少年周日周刊	165万部	小学馆
4、少年冠军周刊	70万部	秋田书店
5、可乐可乐漫画月刊	180万部	小学馆
6、少年杂志月刊	160万部	讲谈社
7、少年跳跃月刊	100万部	集英社
8、别册 可乐可乐漫画	80万部	小学馆
9、缎带月刊	163万部	集英社
10、好朋友月刊	78万部	讲谈社
11、别册 玛格丽特	73万部	集英社
12、洽哦!月刊	44万部	小学馆
13、青年跳跃周刊	197万部	集英社
14、青年杂志周刊	167万部	讲谈社
15、伟大漫画独创半月刊	158万部	小学馆
16、伟大漫画烈火周刊	100万部	小学馆
17、伟大漫画半月刊	94万部	小学馆
18、企业跳跃半月刊	69万部	小学馆
19、早安周刊	66万部	讲谈社
20、伟大漫画特别版	56万部	小学馆
21、YOU 淑女志月刊	50万部	集万社
22、阿姆鲁 淑女志月刊	36万部	太阳出版
23、JUDY 淑女志月刊	35万部	小学馆
24、WEEKLY 漫画动感	23万部	双叶社
25、超级跳跃半月刊	43万部	集英社
26、午安月刊	20万部	讲谈社
27、画廊月刊	2万部	青林堂



~漫画日本全记录~

1、日本的销售量大惊奇的二十三亿册。
2、怪物漫画志"少年跳跃"的三十年大跃进。
3、再写记录的"少年杂志"。四百一十七万册挑战龙头。
4、全球最厚的漫画杂志"午安"的千页厚大惊异。
5、漫画之神手冢治虫的四百卷全集记录。
6、棒球博士水岛新司首开三亿元税额风气之先。
7、日本最长的漫画连载百卷单行本记录的作品。
8、日本漫画家突破六亿四千七百四十五万元税额记录的鸟山明。
9、独霸全球的机器人的漫画文化之现象。
10、纸上谈兵的"沉默的舰队"引起国会注目,美国兴师问罪。
11、大卖数千万册的日本漫画单行本"小叮当"亿册传奇!
12、记录全球名人动态的封面漫画人物之"伟大漫画"。
13、日本史上最成功的漫画商品化"假面骑士"的二兆四千亿元。
14、世界仅见的漫画人物"告别式"力石彻的葬礼。
15、特殊的机器人的文化之机动战士高达一铁人28号。
16、日本最卖座的卡通影片:二十一亿元记录的"幽灵(魔法)公主"。
17、电倒卡通迷的"口袋妖怪"惊异奇谭。
18、漫画争议性的作品大惊奇论战。
19、畅销百万册的日本漫画杂志群英会。
20、令杂志销售量激增百万本的"美少女战士"。



天诛.忍百选

忍者舞台
千奇百怪

体会战国时代当忍者的感觉，当然非“天诛”系列莫属，而今它的最新作即将上市。一百种舞台等着爱好忍术的玩家前来挑战，保证让你目不暇接哦！由于是翻炒冷饭，重新包装，所以本作的价格只有 2500 日元。

立体忍者活劇
天誅
忍百選

PS　厂商：SME　类型：SLG
发售日：11月5日(震动对应)

忍术名作重出江湖

责编天师

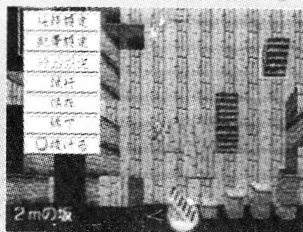
忍者的任务都是在掩人耳目下悄悄进行的，而他们的武术甚或法术都非常高强，往往令敌人防不胜防。这种神秘感不仅令日本人为之神往，连海外人士也醉心其中。本款新作收录了今年二月发售的“忍凯旋”里的“虎之卷”，可自编任务，更能完全品味身为忍者的刺激！



←游戏的路径是模拟东海道所设计的，一路上共有一百种任务在等着你。从江户日本桥杀到东京吧！

“虎之卷”究竟是怎样的系统

前作中已收录过“虎之卷”这一章，玩家可以在这个模式下自创关卡，或是设定任务的目标，如歼灭敌人、潜入宫殿等等。还可以组合各种地形，让忍者发挥特长。达成目标所花的时间就是该关通关的评价，这一点也是新旧作相同的。在这次既定的舞台关卡中，解谜的性质比较强。



←可以自由设定选项。

游戏既定的舞台画面十分精致

在本作的舞台选择画面上，都会显示各关的任务和舞台气氛，有的是潜入后展开杀戮，有的是只要暗杀某个重要人物或是找出特定道具、潜入道场或商人的豪宅等等。各舞台的敌人有的是武士，也有山贼或野熊，千奇百怪。玩家应该尽量在最短的时间内过关，得到的评价才会高。行动时要轻巧，不被敌人发现，这也是缩短时间的方法之一。遇到敌人阻挠虽是无可奈何的事，但能速战速决就不要恋战。舞台中的每个敌人都是独自思考并行动的，发现他们后要先判断对方行动，然后在不被发现的情况下悄悄接近之，一刀结果既不损我方血，也不会引起其他敌人注意，可以省下不少时间。

玩家可二者择一



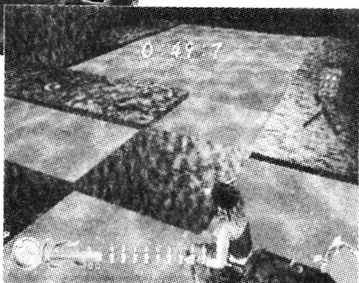
●力丸：自我要求很高，擅长使用暗器。

●彩女：喜欢华丽事物，性格冷酷。

■忍者的典故：真实面貌目前尚不清楚，据查是自日本南北朝时代到江户时代，在武家或幕府下进行秘密工作的人。有名的有甲贺忍者和伊贺忍者。



←这一关的条件是将敌人全灭，被这么多人包围，要静下心来一个一个解决掉。另外一在些关卡主角的立足点都不稳固，要用熟忍具才好。



→图片左下角的蜡烛数量，是你要解决的敌人数量。水面上有好几块板子，看起来怪怪的，鼓起勇气踏上去……完蛋！下沉了！原来有一块是陷阱。

晴空历险记

冒险世界 海阔天空

ETERNAL ARCADIA,是游戏的原名,直译为:永远的阿卡狄亚。ARCADIA 原为古腊的一个高原地区,在英语中该词代表"有田原牧歌式淳朴生活的地方"。因此,本作的画面是非常美丽的,复古风格甚浓。这是一款值得我国 DC 玩家给予重视的游戏。

DC 厂商:SEGA 类型:RPG 发售日:未定

责编天师



新大航海时代,起动!"梦幻之星"小组,集结!

浮在晴朗的天空之中,乘着随风而行的飞天之船,横行霸道的空贼,以及那遥远未知的诸岛……到处充满了新奇及浪漫,令人憧憬的新世界,现在开始了!

这次在 DC 上发表的大作,正是早先提过的"PROJECT AREA"!这款游戏以 MD"梦幻之星"系列的人物为中心,讲述了在一个飘浮着许多小岛、有许多空贼穿梭其间的天空世界里,其中的一个少年空贼成长与冒险的故事。

寻宝时的惊险,空中航行的刺激,和各式各样的人们交流的趣事等,来吧!让我们扬帆出航!

"晴空历险记"的开发阵由多位世嘉实力派制作人组成,凭借着 DREAMCAST TM 的过硬本领,必将带给新老玩家以惊喜!



→从船上眺望浮游岛,所有的商船好像都集中在这儿的样子。罕见的远景效果。



——当初一开始就想制作一部风格极为开朗,且充满动作性,可以让玩家充分地享受到探险和冒险乐趣的正统 RPG。为了在这部游戏加入许多令人心动的要素,就以就以一望无际的天空作为冒险的舞台,而主角则设定为在世界各地遨游的少年空贼。另外,除了能让玩家享受故事的直线剧情之外,也希望可以一边在未知的土地探险,一边寻找宝物,为此做了不少努力。游戏以"梦幻之星"开发者为中心,另外再集结"樱花大战"以及"龙之力量"的制作人员,意即这是一款投注了世嘉所有的 RPG、AVG 专业人员而制成的游戏。

●**小玉理惠子**:从世嘉杰作"梦幻之星",到"魔法骑士"、"音速小子"的制作,都有她的贡献。"小玉氏的作品我会买"的 FANS 十分多。



"天上除了云,还有什么东西呢?"

你小时候有过这种冒险的冲动吗?

浮游岛(LAPUTAS)

飘浮在天空的数个大陆又被称为浮游岛。这些浮游岛高度都不同,这些岛的上面还飘浮着其他的岛。这是立体世界。从上方的岛屿往下方的岛屿一泻而下的瀑布,以及在各个群岛之间的空隙中航行,种种以往不可实现的巨大化 POLYGON 物体,可借 DC 表现出来。

主角们所在住的岛又被称为空贼岛,除了这个岛之外,还有被列强军事国家所支配的岛以及其他许许多多未知的岛屿。所有这些岛,均以进化的三维形态浮于空中,因此,游戏中的地图表现方式就变得十分令人关心。





可以自由行动的大陆就展现在你的眼前



←冒险世界是完全自由的。三维空间的构筑很类似"索尼克冒险",动作性较强。

→↗游戏画面十分精美。

世界の空は俺の海！

空贼船

空贼船(SKY PIRATE'S SHIP)

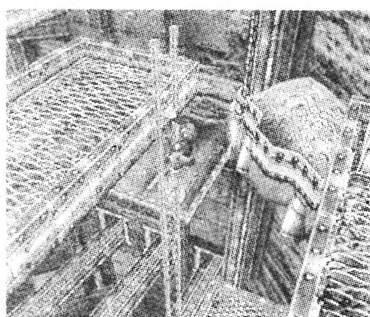
在天空之岛附近巡回的帆船。空贼们都自成一个团体，且不断在天空扩展他们的势力。在空贼中有会攻击所有船只的黑之空贼，它是最坏的空贼。不袭击没有武力的船只则被称为青之空贼(正义空贼)。

在这世界中除了青之空贼和黑之空贼之外，还存在着支配许多正在建设中的诸岛的列强国家。青之空贼所攻击的正是这些列强的军舰。在青之空贼和黑之空贼之间的敌对关系之外,还存在着强大的军事国家。这些人在空中互相争夺着霸权,主角拜思的梦想,就是驾着自己的船,将所有黑空贼以及列强,统统解决掉,然后展开自己的世界探险。



↑天上航行的正是青之空贼船。黑之空贼挂着的是黑色骷髅旗，这些可恶的家伙不仅抢夺财物,有时甚至伤及人命。

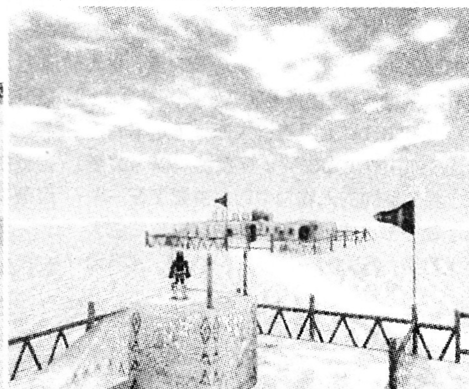
总有一天要到岛上亲眼来看看!



↑从天而降的空贼。画面变得复杂了,但不要忘记,所有的一切,均是发生在天空中。



↑交通工具除了船以外，也有图中像骆驼一样的生物，在岛上旅行就全靠它了。其他种类的还有许多呢。



↑虽说是浮游岛，但在大小及形态上却是各不相同。图中这个大岛,居然还有地平线,岛上也会有水流下来哦！画面的大空间感值得注意。

升上青色骷髅头的旗帜,这艘船就由我来接收啦!

主角(CHARACTER)

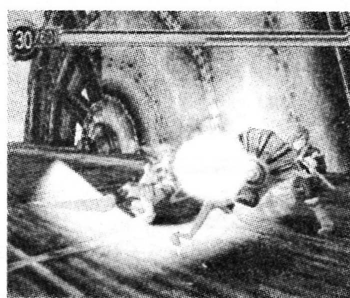
序盘中的主角就是这三位，拜思和艾卡被以青之空贼的身份抚养长大。后来他俩在天空旅行时遇到了谜之少女菲娜。三人乘坐着泰因家的飞空船开始旅行，在发现未知的岛屿的同时也会和各式各样的人相遇并成长。



●拜斯：青之空贼，泰因家中的一个好奇心旺盛的少年。双手可熟练使用斩刀。



●艾卡：和拜斯乘同一空贼船的少女。具有率直泼辣的个性,会用巨大的回旋镖。

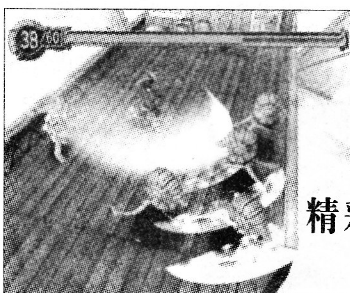


↑拜思和艾卡在斩杀敌人。



●菲娜：安静以沉着的少女，时常可以看到她优雅的微笑。身穿异国的服饰，到底是从何而来，拜思他们也不知道。

告读者：由于DC在我国部分地区已开始普及，本刊将酌情刊登一些DC优秀游戏的介绍以及攻略,以满足不同层次玩家的需求。





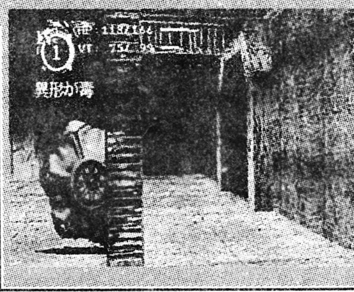
精彩的战斗

巴洛克
罪恶默示录 PS

混沌世界 邪恶共鸣

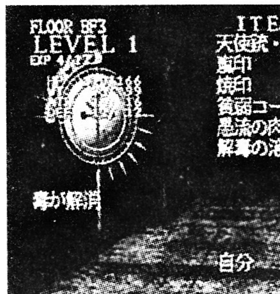
"巴洛克"最大的特色就是消除了GAME OVER的硬性概念。取而代之的是"主人公所采取的一切活动都会影响角色本身所处的世界",并随之产生出一连串的连锁效应,包括主人公的"死亡"都将成为改变游戏世界观重要因素,因此玩家就可以相当主动的进行游戏!

PS	厂商:STING	类型:RPG
	发售日:99.10.28	媒体:CD×3



追加的新要素令玩家蠢蠢欲动!!

▼在新作中,有关游戏进行的原则——异形的对抗之道、塔内部的行进方式等等都会在"战斗守则"中以实战的方式为玩家说明,其中有初、中、高三种难度可供选择。





▼由于每次进入"神经塔"时,其内部3D迷宫都会发生改变,因此地图就成了玩家不可缺少的助手。而新版的地图将比SS版更大、更醒目、更容易辨认。

充满没落世纪荒诞战栗味道的RPG名作"罪恶默示录"在SS主机上发售后,以其独特的世界观和复杂的系统倍受好评。现在这款诡异的经典之作将再次登场PS。

游戏中的主人公虽然丧失了记忆,但是心中仍旧存在着一股强烈的罪恶,于是他来到一座名为"神经塔"的迷宫,希望找回以前的记忆。可是在这栋神秘的建筑中,世界不断地扭曲,每次进入其中都会呈现出截然不同的景象,也许真正的诡异世界就在其中!

下面我们将为玩家介绍PS版中的原创要素。与SS版比起来,新作不但追加了更多刺激的设定,就连系统本身也做了大幅的更新,玩家一定会看到一个崭新的"罪恶默示录PS"。

POINT 1 新角色登场

在PS版中首次亮相的新角色叫"物之者"。他的工作是专门为主人公存放道具。不过这个角色会不会伴随主人公一同成长呢?看来,留意"物之者"的状态也是很重要哦!



◀将「物之者」没见过的道具寄存在他那,道具的威力就会增加。

POINT 2 道具清单

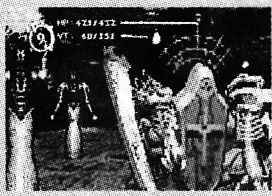
道具清单对收集宝物是非常有益的,当然这也是旧版中所没有的设定。玩家可以在这项菜单中看到所有入手道具的威力及相关说明。



▲一目了然的显示。

POINT 3 崭新的地图

另外,更令人惊讶的就是在通关后还可以挑战全新的迷宫!这个名叫"地狱"的番外篇故事与主线情节无关,但难度却相当之高。



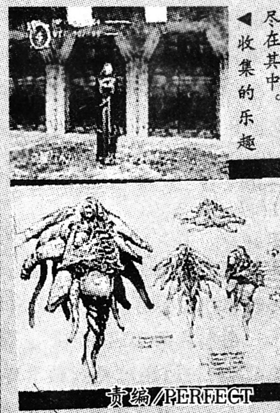
POINT 4 崭新的讯息

为了发现全部角色的讯息,许多SS版玩家在破关之后仍旧弃而不舍地继续游戏。而这次PS版的讯息量将再次增加,令人欲罢不能。



POINT 5 场景清单

在数量众多的角色讯息中,制作者选出了其中的180幅画面记载于"场景清单"中。玩家只要发现任意一条属于这里的信息,就能看到精彩绝伦的设定画面,值得挑战哦!



◀尽在其中。收集的乐趣

责编/PERFECT



■天师:我看到各路神仙的绝技,做为一个 ARC 迷,怎能不…

●《天草》 加尔福特(修罗)6分17秒02,罗刹7分50秒79 苍月(刹) 22分57秒03(跳过天草、斩红郎),莉姆露露(修)21分59秒77(跳过天草斩红郎),还有更慢的吗?

●《97》 八神:单挑对战者9位,26个角色,最后死于克拉克 POW MAX"终极阿根庭攻击"。草雉:单杀对战者8位24人。蔡宝健:不用超杀,打到23HIT。莉安娜:17秒杀大门(满血,无超杀)。不知火舞:14秒烧死拉尔夫(满血,无超杀)。麻宫:726800。LV:一律8!

★北京 留名 GOD 想被天师封为上帝的人

■天师:我对月华2已经玩的炉火纯青,今特来向你汇报成绩

●《月华2》 ➡1107700⬅李烈火,技

★浙江宁波威震四海的 俞锡 天语:好一个威震四海。

■天师你好,这是我第一次给贵刊投稿。我是一个超级 RPG 迷,尤其对 FF7 爱不释手。现汇报成绩如下:

●《太7》 本人经过近36个小时通关,全部召唤兽,主角克劳德的最终武器取到。培养出全部陆行鸟包括"黄金"。打天使萨非罗斯时克劳德 LV 是61,巴瑞特和希德分别是59和58,本人最喜欢先用克劳德用刀斩他两下,然后用圆桌骑士一次干掉他,用时不到15分钟,希望被天师封神。

★如果不登就用九阴真经解决掉天师的王伟(天津河北区王串场宇翠里)

天语:由于前次登出太8的35小时通关纪录被广大读者狠批,编者负有一定责任。再有什么问题,请直接按地址给李荆州玩友,向他请教。广西宾阳教育局的吴坚读者,你"极不相信"李玩友的成绩,并列举出种种不合常理之处,这里谨表谢意,可现在又有天津玩友的成绩,也是30多小时通关。希望你能再鉴定一下。

合金弹头X
~隐藏人质&宝物~

●MISSION1:在打完3个炮台后(一阵大爆炸),用枪打其废墟的一个洞可打出金币或香蕉。在可骑骆驼处,打其背景房屋的2个窗子,可打出许多食物。在打完运兵车(就是留下可乘坐坦克的那个),打其背景房子,靠右边第2个窗子可打出一封信。

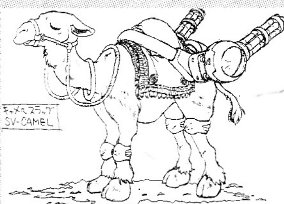
■MISSION2:在一处有个宝箱下有3处喷毒烟的之前,即有人质给你"S"枪处,向左边的石像开枪可打出金币。在有拿放大镜的人那层,用枪打带"→"的牌子,打出金币。(后面字迹太潦草,无法辨认)。另在4阶跳的那里(去拿神灯之前),打最后一个"→"牌子也有金币。

■MISSION3:火车没有开动前,可看见一敌人躺在椅子上,杀死他后,在其尸体上猛砍几下,可得一苹果。在旁边有一个信号灯,向上打可得一人质。

■MISSION4:在一处"小心呀"的台子,向上打可得人质。

■MISSION5:在写有"19ST"的路牌处向上打可得人质。在有火车那段有标有6~0的信号灯,打它们都有人质或宝物(有的要在打完火车后才有)。

■MISSION6:刚一开始就可以看见一个"→"牌子,打它可得许多肉。在桥前的"→"牌子,打之可得了人质。打小BOSS的画面中,在2个台子中间向上开枪可打出人质。



天师道场



♠本栏目为不定期刊登,欢迎读者来信一试

■朱卫强绘图

向读者介绍日本《GAMEST》街机志高分汇总情况

日本新声社出版的双周刊《GAMEST》,乃是与各街机商关系密切之 ARC 专门志,除提供最新游戏资讯以及打法外,只要与街机有关的内容,小到从零教你打街机(如坐姿、手法等各方面,握摇杆的左手手型也很有学问哦)的连载,大到各游戏学校的情况,都能找到。特别是日本全国街机大会的情报以及众多街机从业者的基板价格、流通等方面,十分丰富。当然,该杂志也有 HIGH SCORE 栏目,并定期对指定游戏进行盛大的"封神"仪式。众所周知,日本是街机的天国,到处都有游戏中心,因此,在《GAMEST》中,每期是以七、八十个表格来将各个机厅送交的成绩予以公布的。请见右表(仅作举例用。但表中的成绩都真实有效,这可是编者从七八十个表中选出的)。

由世嘉新安店"提供"。店家留有地址、电话(对于重要店铺《GAMEST》杂志更会画出详细的路线图)。此表十分简洁明快地将五个游戏纪录呈现给读者,真实、可靠。

セガワールド新安

天津市新安购物中心家乐福超市顶层 ☎(86)022-2588-8810

	GAME	HI-SCORE	NAME	备考
1	月华2(响)	1511500	S.T	ALL(力)
2	ZERO3(春丽)	3450000	KAZ	Z-ISM,LAST 落
3	1945 Ⅱ	1246700	KGU	2－1(DH98)
4	怒首领蜂	134122380	HGA-GVP-PCG	2－6,C－L,491Hit
5	GIGA WING	175兆8190亿2715万420	Y.S	1cALL,残2B6
通信栏	本栏是店家留言,有关街机节目更新和玩家比赛的情报一般会以一句话的形式道出。而9月底一期的《GAMEST》取消了通信栏,成绩释放为每表10行。			

三国战记

关羽:A×3>↓↘→A>→→A

北京 DREAM 读者指出，利用技巧的特性使敌人浮空，再加以追打；或利用必杀技抵消普通技的收招形成连续技，这些 FTG 的连技要素在三国战记中同样适用。

http:www//igs.com.tw

■各关 BOSS 应战心得(续):

●孟优(孟获)：首先把他击倒在地，若击向左方则站在其倒下位置的左下或左上方；击向右方则为右下或右上方。只要站位正确，他起来时便会扑向与你相反的方向。马上冲上去击倒他。如此循环，可轻松干掉。但要注意他全身发红并吼叫时，要立即跳避敌冲车。(难度:C,相克:X)

●夏侯淳：他出现时绝不能站到城门前的中央，否则立即掉半管儿血。首先不能打烂下方的木栏。然后将其诱至两个木栏之间。接着让诸葛亮用火剑打他(他被困至木栏间后不能上行，否则会帮他"摆脱困境")，若无诸葛亮，定要将四个木栏打烂，以增加对敌活动空间。(难度:B,相克:雷)

●张辽：他一跳下来便会向左方发超杀，可站在尽头偷袭他。道具"张陵剑"对他有特效。他全身发红并有光柱护体时，要马上向左或向右逃走，否则必中钉板。建议用"招安状"后，爆 POW 打他。(难度:A,相克:无)

●貂蝉：若有张飞或张辽，可一下一下地打她(即不要形成连击)，只要保持好按键的节奏，则可轻易"屈死"他。若无上述角色，则又要熬了。可爆 POW 打她。(难度:B,相克:X)

●吕蒙：撞击他有饭团、箭、九节棍可捡。只要看清楚他行动的规律，不难打败他。此关关底容易缺时间，因此要准备好"沙漏"。(难度:B,相克:X)

●沙摩柯：若有冰剑，对付他会很容易。若无，则要放"张角巾"。他全身发红时要立即跳起，否则会给爆焰所伤。(难度:C,相克:冰)

●吕布：若有火剑在手，只要站在画面中央。待其现身后，马上用火剑打他便可滴血不费地将他击倒。要注意在吕布刚出现时，画面会不停闪烁。此时应行至画面中央处，不然会被雷击。若无火剑去打吕布，多少条命也不够死。(难度:C 或 S,相克:火)

●陆逊：先用"毒气筒"把他迷昏，然后爆 POW，用连续技打他(难度:B,相克:X)

●左慈：待其出现后，把"火药瓶"逐个掷出来烧他。若自己及同伴都持有"火令牌"时，可用"箭"来射他(因下关有"火令牌"可捡)。待暗器用光后，拿出火剑或"阴阳道符"去烧他。若情势危急，可用"藤甲"护身。(难度:B,相克:火)

●许诸：首先用暗器与他周旋。放光后，看准时机，放出"九节棍"，又耗其半管血。最后用能令他无法行动的道具困住他，爆 POW 用连续技打之。(难度:B,相克:毒)

●黄盖：先用"太平清书"将其变为小动物，然后用冰剑或爆 POW 后用连续技打他。用完后，若有冰剑可慢慢地与之周旋；若无，则要用"张角巾"。(难度:A,相克:冰)

●魏延：有雷剑可不放道具。若无，则要用"黄石头"打死他。(难度:C,相克:雷)

●司马懿：把除"酒壶"、"藤甲"、"地遁书"之外的道具全用来打他。打此 BOSS 就只靠放道具，硬拼只有死路一条！其"原子弹爆发"那招要在画面下方不停跳跃才能避过。(难度:S,相克:X)

●曹操：把剩余的 POW 用大必杀技打他。然后放"地遁书"。然后使用"酒壶"，爆 POW 后后用"藤甲"，接下来的是用连续技疯狂地揍他，不要让他有加血的机会(曹操可补三次血，三次共计 1－2 管血)。来到此处时一般能剩 3 个"藤甲"，足够耗他半条血的了，因此不用担心。但切记要注意他的"六天碎魂斩"，此招一中就没一条命。当画面内出现门个曹操的分身时，就代表恶梦的开始。此时，一定要连续发大必杀技或连续使用耗时很长的道具(例如天书)才能避过。当然，若使用"藤甲"就不用担心了。(难度:S,相克:冰)

■小秘技:

1.打击敌人时，若一下一下地攻击(指不形成连击)往往比连击敌人得到的分数高，且敌人也不易死去。如此一来，此法将对分数增加或怒气积累都有较大的帮助，特别是在游戏初期。但貂婵与马超两位角色是无法如此偷分的。

2.只要玩家能 1 个 COIN 通关(所有加入游戏者都没在途中 GAME OVER)，在观看完结局画面后，电脑便会给出三位隐藏人物其中之一的调用方法。

3.在游戏进行至取得"火令牌"后，使用一次"箭"，此时，"火令牌"会减至 9 块。然后将"箭"储满 9 个。接着使自己的道具表的第二版面剩下想调成无限使用的道具(持剑角色可留一把神剑作底)。先把该道具使用，然后将"箭"全部扔出(使用)，再检查道具表的第二版。此时画面中央会打出一行程序函数，即表示成功。此后，该道具可以无限使用了。诸如"无限天书"，"无限孔名灯"，"无限酒壶"等都是用此法调出的。但切记调出以后千万不要捡那些只能捡一件或全游戏只有一件的道具，否则会破坏无限。

■游戏心得:

1.游戏中应不断自己所处的位置，以免落入敌人的包围之中。

2.使用道具的通则是："不要抱着一堆宝物去见阎罗王，也不要见到小兵就放天书"。性命紧急关头要敢放敢用。对付难缠的 BOSS 时，某些道具是一定要放的。如张辽处就要放掉两把"张陵剑"。

3.多人游戏时，若时间一没，是会每人损命一条的。所以，既没时间又没"沙漏"时，就要作出大无畏的精神。生命数多的同伴走去给敌人打死，时间会补满。其他同伴的"生命"将得以保存。

4.多人游戏时，不仅要保护好自己，也要顾及同伴的安全。这是多人游戏的关键。

■最后的谜题:

以下是笔者没能解开的谜题，各位高打若有兴趣可共同探讨。

1."书稿"的作用是什么？2.第四关貂婵处有两条绿色弓箭，有何作用？3.第七关雷道中，有一密室内的左下方地面上刻有一八卦图，有何作用？

(文/广东 ENIX/全文完)

主持人:风马

秘技天地——秘技偏方

PS 超时空要塞·可曾记起爱 FP 5

通关后的赠品:无论使用哪一个难度,只要通关一次,就会追加"OPTION PLUS"模式,并且其中的项目会随着通关次数的增加而增加。第一次通关后可以欣赏动画和CG;第二次通关后可以选择只看连续动画,还是只玩游戏;第三次通关就可以自由选择舞台或让自机变成无敌。

北京 因为战马不能到太空作战而沮丧的 风马

PS 可爱战车 FP 4

自爆技的应用:MK-1, MK-2系列的坦克只要装备RED SWITCH,就可以使用自爆技,而且自爆技还隐藏着其它的效果。首先发动自爆技,然后趁着自爆技之前的短暂时间,再施以接近技"踏みつけ",如此对手就会动弹不得,到时就能够用自爆来打击对手了。只要时机拿捏得好,甚至可以一击打倒对手。

北京 驾驶战车横冲直撞的 风马

PS 街头轻骑 FP 5

四位隐藏角色:只要达到下列条件,就可以使用四位隐藏角色。①在训练模式中的所有项目都达到A级,就可以使用YUKI;②获得NORMAL CUP模式的优胜,就可以使用AIKO;③获得TUNED CUP模式的优胜,就可以使用RYO;④获得MONSTER CUP模式的优胜,就可以使用JACK。北京 本身就比轻骑跑得快的 风马

PS 槌槌堆积乐 FP 5

隐藏音效筹码:在游戏之前的曲名画面显示的瞬间,黄、红、蓝、绿各色筹码会各自对应手柄上的按键,此时依黄、红、蓝、绿、绿、蓝、红、黄的顺序按键,效果音响起即告成功。

隐藏乐曲:用街机或原创模式中的特别篇来玩"Blue Noise",过关时完美获得率在77%以上的话,会出现"XL Techno";要是以原创模式中的标准篇来玩"Sun-J99Mix",过关时的完美获得率在77%以上,"Camel"就会出现;接着再以原创模式中的特别篇来玩"XL Techno",过关时的完美获得率在77%以上,"Key Word"就会出现。

在各种模式中追加新曲:将"XL Techno"、"Floated Calm"、"In a Merry Mood"、"Camel"、"Key Word"这五首乐曲拿到原创模式中的特别篇去玩,过关时的完美获得率在30%以上,就能在训练模式中选择所玩的乐曲;过关时的完美获得率在80%以上,就能在音效测试及双人对战模式中选择所玩的乐曲。

欣赏编曲之前的原曲:将"Cool Dancing"、"Escape"、"Sun-J99Mix"、"In a Merry Mood"这七首乐曲拿到原创模式中的特别篇来玩,过关时的完美获得率在80%以上,在音效测试模式中,游戏中的部分乐曲,就会以作者的创作原曲形式出现。这些乐曲虽然不能玩,但是其风格却和游戏里面的乐曲完全不同。

北京 从小就喜欢各种筹码的 风马

GB 牧场物语 FP 5

获得超级斧头法:在种地时,很多人会因为大木桩而发愁,其实,只要在第二个月的地震过后,仓库深处就会有一块大石头消失。这时,石头后就会有一个水塘,拿着普通斧头到水塘边砍一下,就会发生斧头掉进水里的事件。此时会有仙女来问你掉进水中的是否是金斧头,答否。仙女就会送你一柄超级斧头,拿此斧头去砍木桩,就像切豆腐一样容易。

辽宁鞍山 把牧场中的小马起名为"风"的 曲凯

GB 98大海战 FP 7

选关密码:第2关:YGTMXK 第3关:EWPMHP 第4关:EHLMGL
第5关:MNHYSG 第6关:MLCYLJ 第7关:MMIYSC
第8关:MSDYSI 第9关:YINMHQ 第10关:KLEYLJ
第11关:FHKMGL 第12关:KKVELH 第13关:KMUELX
第14关:FXLMHK 第15关:FGSMBK 第16关:FWOMHP
第17关:KRIYSJ 第18关:KPDYSA

湖北十堰 一直抱怨GB秘技太少的偷懒王 广耀华

GB 司令官月面之战 FP 7

选关密码:
第1关:STEVEN 第2关:BATTLE 第3关:RESULE 第4关:REMING
第5关:STEYER 第6关:WALTHE 第7关:NUMBUT 第8关:GUSTAF
第9关:DARDIC 第10关:KESLLE 第11关:BROWNY 第12关:BERETO
第13关:GRENER 第14关:REGERT 第15关:SALAMA 第16关:ZONECT

湖北十堰 广耀华

GB 洛克人 FP 7

无限奖命法:当打完四位BOSS,打博士的第一关内,因为有五个BOSS要一口气全干掉,这对一些人有些难,但获得十几个奖励后便很轻松。在途中会有一些像虫子一样的东西从上面和下面冒出,这时使用"电"干掉它们,会从它们身上掉出一些宝物(其中大部是补充武器的),只要不怕浪费时间总会掉下一个大头洛克人(1UP)的。

江苏省徐州市第五中学 刘铸

GB 创世纪·失落的诗歌 FP 6

多次取得面包法:在游戏中,有的房间里有面包之类道具,可用来补充体力,但又太少,根本不够用。来到这类房间内时,先把面包捡起,存在道具栏里;然后由楼梯到另一个房间,此时游戏会自动记录下你的状态(本游戏是自动记录);接着去找个怪物让它杀死你,然后读取记录;从被杀死那间房间开始游戏,当然此时道具栏里有一个面包。再由楼梯回到那个有面包的房间,发现刚才捡起面包的地方又有了一个面包;捡起它后又由楼梯到另一个房间去"送死",再读取记录,回到右面包房间去捡面包。如此循环,可将道具栏装满面包。该秘技对取得其它道具也可以

用。不知其它同类 A · RPG 游戏是否也行得通。总之，本秘技对游戏轻松顺利进行实有大用。

四川三台　很喜欢 GB 游戏但苦于没钱买新软件的　胡晓

SS 露娜 2 · 永远的蔚蓝色 FP 4

轻松战胜星龙： 只有希罗一人上阵，除了究极装备外，还可装备デーモンリング（可得到绝大的物理和魔法防御力，且能每回合回复 HP。注：并无配いやしの指轮），所有物理攻击和魔法攻击损害减至 1/3 以上。但进入战斗后 HP 会变成 1（副作用?），只要一开始用いやしの果实（HP 全回复），就可以放心屠龙了。本人在 LV60 时加满 HP 后，连续用"飞翔天舞斩"，中途只使用了一粒"青色之光"，就将星龙斩于剑下。

广州　觉得露西亚比露娜还可爱的　郭文欣

SS 月下的夜想曲 FP 4

最强的盔甲： 在 NEW GAME 的状态下输入主角的名字为"AXEARMOR"，就会拥有最强的盔甲，装备后拥有较高的防御力。如此就可以轻松前进了。

广西梧州　William、Humk

PS 快刀 FP 4

巧打最终 BOSS： 使用人物 ALEX BARRAT，因为他使用的武器是枪，可作远距离攻击。具体打法，站在大型空地凸出处的位置，面朝 BOSS。当它向你冲来，同时按╳、□键来保护自己，因为使出这招时是全身无敌，包括硬直时间，虽说会伤点体力，但很划算。当 BOSS 使出第二招时，使用后空翻躲避；第三招不用管，跟本碰不到你一根毛；第四招，按住 R1 键瞄准，先打爆 BOSS 放出的两个光球。最后 BOSS 尾部包着红球的光圈消失，便可开枪射击。以后便重复这些动作。若蓝色枪的子弹用完，可按 L1 键更换红枪，红枪威力很大。打 BOSS 时蓝枪一次可发 10 颗以上的子弹，红枪可发 8 颗。

贵州清镇　玩快刀很想拥有火箭炮的　雷鸣

PS 纵情跳跃 2 FP 5

选用最终 BOSS 熊猫： 只要用全部人物（包括隐藏人物）打通游戏就可以使用中国国宝了，并可以在对战时选用熊猫的场地。

跳关方法： 在游戏中按暂停，按 L2 键就可以跳过此关。

反弹必杀技： 必杀技的使用方法是按照跳舞的节奏按下 R1 键（在有必杀技点的时候）。在对手使用必杀技时，先别慌，亮槽到第四拍时你也按一次 R1 键，就可以弹回对手的必杀技，按下 R2 键可以避开对手的必杀技。

广西邕宁　李世振

PS 拉米乐队 FP 5

隐藏剧情： 将拉米的剧情完成一次，会出现前代主角啪啦啪的剧情（救火那一关）。完成后不但可继续用啪啦啪玩下面的剧情，还会追加拉米与啪啦啪对战模式。这两人对战时一弹一唱，很有意思。

广西桂林　韩旭

PS 露娜 2 · 永远的蔚蓝色 FP 5

PS 版追加迷宫： 进入 special 模式后，在拳法之街的左上方，原先被封住的山洞可以进入了，这里就是 PS 版追加的迷宫"勇者的遗迹"。其中有些机关要引敌人踩才行，尽头有 BOSS，最后宝物为"勇者的护符"，可大幅增加防御力和魔防力，但从数值上看不出，并追加只耗 1 个 MP，便使全体成员大幅加强攻击力的魔法。建议在去另外五个迷宫前先去这里。

山东青岛　第一次投稿很紧张的　王申

PS 毛利元就 FP 6

无限金钱法： 先到工房把全部的钱用来打造"铜丸"，然后再拿到集市上全部卖掉，如此会得到更多的钱。直到游戏后半期可制造"南铜丸"时，可打造"南蛮铜丸"去卖，会得到更多的金钱。

高出特定等级法： 当女忍者，山贼、海贼分别学会"惑乱"、"狩猎"、"渔"等谋略时，并可以到演练场升级时，先将对手打败，注意将对手打败时，经验值一定要在 50 左右，然后使用"狩猎"或"渔"加血，直到最后一回合，将对手打败，如此会得到更多的经验值，笔者最多超出特定等级三级。

哈尔滨　不知 3 · 15 为何不"打"假秘技的　张殿宇

PS GT 赛车 FP 2

最快发车法： 本人经严格测式以及观看 Replay theart 中 IA 照的 demo 发现开始倒数后，仅需将转速提高到顶直至发车即可。

最快致富的方法： 进入 simulation 模式后，即可得到期 Cr10000 到丰田公司（Toyta），购一辆 used car，hp234，约合 Cr7000～8000 左右然后考取 B 照，参加 GT League 中的 sunday cup 得齐 3 个冠军大概需要 10 分钟，折合 Cr34000，获得 Cr80000 以后去 Dodge 公司购得 VIPER（蝰蛇），考取 A 照后，参加 GT League 中的 clubman cup 得齐 3 个冠军也仅需 10 分钟，加上总 champion 及买 new car 的钱约合 Cr53000（当然 new car 要买回雪佛兰公司）。待集齐 Cr500,000 可以任选一家大公司 special 中的最棒的赛车。

关于刹车（Brake）： GT 中有两种不同的 brake，□键可在高速时起到减速之作用，圆键则多用于在急转时侧滑过弯，而对于减速则作用不大，希望对考 B 照有疑问的朋友有帮助。

关于赛车的改装： 一辆普通的赛车（如蝰蛇），通过加装各种设备可以提高性能，其中有三种特殊的手段（不可逆）：Engine Balance Adjustment，Intake\Exhaust Part，Weight Reduce。以及最终的整形可以完成一个你心目中理想的终极 GT。

湖北武汉　梁寿申

ARC 月华的剑士 2 FP 4

隐藏人物选用方法及部分招式： 1. 未觉醒的枫：将光标移动到枫处，顺序按 C9 次，B1 次，C4 次，听到语音即表示成功。2. 纸人之一条明：将光标移动到一条明处，顺序按 C8 次，B9 次，稍等一秒左右再按 C1 次，听到语音即表示成功。他会在每局开始时变成对手（当打到最后一关时会变成黄龙的）。3. 直卫虎撤：将光标移动到直卫示源处，顺序按 C5 次，B10 次，C2 次，听到语音即表示成功。他只是在每局开始时向对手挑衅，然后被直卫示源赶走，最终游戏者使用的还是直卫示源。4. 黄龙（街机版不可选）：将光标移动到枫处，顺序按 C10 次，B5 次，C4 次，听到语音即表示成功。

必杀技：

玄武弦 ↓↘→ ＋A 或 B
白虎鸣 ↓↙← ＋A 或 B（可连续三次）
青龙斩 ↓↙← ＋C
属性更换 BCD 同时按（力和技的更换）
天地之剑 · 朱雀 空中→←↙↓↘→ ＋A
天地之剑 · 白虎 →←↙↓↘→ ＋B
天地之剑 · 玄武 →←↙↓↘→ ＋C
天地之剑 · 青龙 →←↙↓↘→ ＋D
天地之剑 · 鬼哭神鸣 ←→↘↓↙← ＋B（非常酷的一招）
地鸣烟↓↓＋A 或 B

FireLiu

ARC 劲舞 革新版 FP 5

TRICK 模式： 在选碟画面时，输入（用脚）下 3 次，左 2 次，右 2 次，成功的话会有效果音及脚板变红色。

MANIAC 模式： 在选碟画面时，输入（用脚）下 3 次，右 1 次，上 3 次，左 1 次，成功的话会有效果音及脚板变绿色。

消失模式： 在选碟画面时，快速输入（用脚）下上下上下上……直到听到效果音，进入游戏后箭头走到一半就会消失。

选择对战模式：投币后，按住两个选择键进入游戏，就有对战等模式可选。 长沙 一位读者

ARC 合金弹头X FP 4

隐藏秘宝攻略：STAGE 1：游戏刚开始时左面指示牌处跳起向下打。将三个火箭台干掉后，在左面和中间两个炮台下向上打。在那可乘上的骆驼处向上面和左边的窗子打。向前走到一辆停有坦克的卡车车头处向上打。

STAGE 2：在一上来的雕像左眼处跳起向下打，右眼处向上打。往前过一水塘后，在炸药桶上跳起扔三颗手榴弹。进入矿区后有几个工人，在他们的锄头处跳起向下打。前面的洞中有个人质与MS2一样就不用说了。然后跳上台阶，对着背景中的两个雕像眼睛打。向前进入门洞后对一个眼形像打。接着往上跳，有两个狗的雕像，对左边那个的嘴打。再向上走，如MS2中跳到狗上面，在左边的向上打，右边的向上及跳起向下打。往左走的第一指示牌处跳起向下打。向上走对一个眼形像可打出数个宝石，再对左边的火炬及指示牌处打。

STAGE 3：在路边第一个红绿灯处向上打。向前有几个乘凉的士兵，枪毙后对着尸体打。之后有两个货物堆，在第二堆上跳起向下打。再往前，在走有两个带锁的房子中向上打。最后向前对着火车头的驾驶室打。

STAGE 4：开始的建筑物都可打掉。到了水塘后(背景上有公共厕所四个字的地方)跳起向下打。然后到了背景上有(小心呀)向上打。

STAGE 5：向前走，到了同时出现两部坦克处，在右边部向上打。往前到了棵树下向上打。再对前面的隧道口上面打(同MS2)。进洞后分别在6号，4号，3号，1号和0号下向上打。

STAGE 6：开始时左面指示牌处跳起向下打。向前上了楼梯后对着墙上的(21)字样打。前面桥头的指示牌跳起向下打。然后在与中BOSS对战的场地中间向上打。往前进门后上方所有的控制室都可打掉。前面第一艘潜艇可打掉。第一出现的人质处蹲着向右打。紧接着跳过一高处后向右打。最后到了背景画面出现灰色墙壁之前向上打。

上海 陈欣

PS 恶魔召唤师·灵魂黑客 FP 10

无限金钱：801E2F80 000F　801E2F82 423F
磁铁矿不减：801E2F84 000F　801E2F86 423F
快速升级(战斗时按SELECET键)：D005D7EA FFFF　80106AA8 FFFF
可以观看小地图(新月无效)：301E2F96 0001
减少遇敌几率：801E2F90 0200
按下R2键后升级时点数为99：D005D7EA FDFF　3009119E 0063

PS 幻想水浒传2 FP 10

金钱不减：8006A4F8 423F　8006A4FA 000F
快速升级：D002BFAC 001F　8002BFAC 0001
全部角色HP最大：800731AA 1000
全部角色能力最强：800740B0 00FF　800740B2 2402
MP不减：80073B6E 2400

PS 新世纪机器人战记 FP 10

大量CP：80037F8E FFFF
不减POINT：D01AABE8 FFFF　8001AABE8 0000
EP不减：D00488E6 014B　800488E6 0140
一击必杀：D00565A6 FEFE　8004B88A 0100
D00565A6 FDFE　8004B88A 0000
D00565A6 FCFE　8004B88A 0109
D00565A6 FEFE　8004B9B2 0100
D00565A6 FDFE　8004B9B2 0000
D00565A6 FCFE　8004B9B2 0109
全部宝物：80037FC0 6363　80037FC2 6363
80037FC4 6363　80037FC6 6363
80037FC8 6363　80037FCA 6363
80037FCC 6363　80037FCE 6363
80037FD0 6363　80037FD2 6363
80037FD4 6363　80037FD6 6363
80037FD8 6363　80037FDA 6363
80037FDC 6363　80037FDE 6363

PS 全球力量·新战斗国家 FP 10

无限金钱：800982F8 FFFF
生产力增加：300DA7C4 0021

PS 超级机器人大战F完结篇 FP 10

金钱不减：8019BA6A 967F　8019BA6C 0098

PS 怪物农场2 FP 10

金钱：80096F6C E0FF　80096F6E 05F5

PS 盗墓者3(美版) FP 10

氧气无限：8009914E 0708
自由爬行：80099146 0001
全部武器无限子弹：80099210 00FF　80099208 00FF
8009920C 00FF　80099220 00FF　80099218 00FF
全部特殊宝物：8009758C 000C
无限次点火(按R1键)：D0095EE4 0800　8009913E 0009

SS 露娜2·银色之星物语 FP 10

MASTER CODE：F6000914 C305
金钱最大：1604BB60 0098　1604BB62 967F
战斗后大量金钱：1604217A FFFF
战斗后大量经验值：16042966 FFFF
使用后请关掉金手指。

SS 幻想水浒传 FP 10

MASTER CODE：F6000914 C305　B6002800 0000
金钱不减：102D001C 000F　102D001E 423F
主角快速升级：102D02A2 03E7
第二位快速升级：102D02F2 03E7
第三位快速升级：102D0342 03E7
第四位快速升级：102D03E2 03E7
注：之后前八码加50

SS 光明力量3·冰壁的邪神宫 FP 10

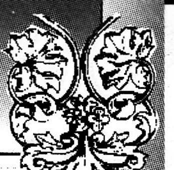
MASTER CODE：F6000924 FFFF　B6002800 0000
金钱：16030C5C 0098　16030C5E 967F
全部队员快速升级：16087E80 0064
本阵有最强武器：16031220 FFFF　1603122E FFFF
16031230 FFFF　16031234 FFFF

广东番禺 谭伯谦

SS 超级机器人大战F完结篇 FP 10

MASTER CODE：F6000914 C305　B6002800 0000
无限金钱：10200006 9000
玩隐藏关：30200006 00A4
取得所有CG：160C6B7C FFFF　160C6B7E FFFF
拥有强劲武器：1020053E FFFF

广东番禺 谭伯谦

●许多读者非常关心杂志明年的订价和打算，现正式通知大家：明年杂志原则上价格不变，每本8.40元，仍为月刊，彩页36面，黑白80面。从十月中旬邮局开始接受明年邮购。读书不忘游戏，工作不忘休息，记住邮发代号：82－648。

●2000年杂志会有一些新举措。说不上惊喜，但会给杂志带来些新气象。一是与国内外著名大企业合作，共同开办一些栏目和活动，目前已在进行实质性的接触。二是加强与日本电玩企业的合作和交流，向版权正规化迈进。如第八期刊登的《'99格斗之王》的彩页以及本期刊登的出招，都是SNK授权的。对有世界影响的游戏展，如东京春、秋游戏展和美国E3展，本刊都会派人做现场一手报道。从中国人角度报道游戏展，相信会更合中国读者的胃口。详细的情况，我们会在今后各期做进一步的披露。

●东京秋季展（9月17—19日）是本世纪最后一次大规模的游戏展。同时为准备年末商战，各游戏厂商都会使出混身解数。本刊记者将赴日本采访东京秋季展并顺访日本游戏公司。相信会有“猛料”提供给大家，请关注第十一期本刊独家报道。

●本刊第八期在“闯关族的家”中刊登了“资深读者资格认定答卷”后，共收到答卷751份。经过抽奖，湖北黄陂霍春雷、新疆沈雁军等100位“资深读者”中奖，并将获得50元礼品一份。有些读者抱怨试题太难，不知所云。其实无类在“编者按”中说过，以“无类在杂志社可称骨灰级人物，回答起来也要费一些力气。”这次活动本来就是为了“参与”，不必太过认真，太过“懊恼”，对这751位热情参赛者，我们致衷心的谢意。

●从十一期开始，本刊将连载“游戏类型讲座”。就诸多游戏类型的产生、定义、发展历史，经典游戏做一简明而系统的说明。大约十讲，每月一讲。希望大家通过讲座，能对各游戏类型的区分，特点，源流，有一定的了解，不会看见ACT、RPG、FTG不知所云。

●本刊第八期刊登了驻美特约记者叶展的文章“关于E3的分析”。许多读者来信称赞该文言之有物，见解深刻，是关于今年E3展最佳分析报道。尤其是其“E3社会篇”，引起读者广泛共鸣。叶展以在美国生活和学习的切身感受及开阔眼界，就日本借助游戏文化成功地打入美国市场，“对日本国民形象的塑造，日本文化的宣扬，起到了巨大的正面推动作用”。他批评中国的一些所谓在国际上“有影响”的影片，刻意描写中国人的“肮脏、野蛮、愚昧、通奸、乱伦、政治迫害等等”，丑化中国人在美国人心目中的形象，使美国人对中国人产生偏见和歧视。作者呼吁，中国应该“把游戏作为一种文化事业，特别是具有广泛影响的文化事业进行推广”，中国游戏业“不能模仿80年代中国电影业所走的歧路。”许多读者流着眼泪看完这篇感人肺腑的文章，他们希望杂志能多刊登这种有事实，有见地，有分析的文章，为中国游戏业大声鼓与呼。

●“大墙暗语”自开办以来，以其短小精悍受到不少读者的青睐。现改为“电软合议厅30人”，每期刊登30位读者的感想、建议、批评、喜怒哀乐。欢迎来稿，不拘一格。

闯关族的家



一、希望能尽快把“画廊接力”停下来，原因很简单，无头绪，有点看不懂。贵刊能否多刊登些四格漫画，例如第六期《电玩迷·恶梦》就不错。

二、能否随刊赠送“游戏角色集锦卡”以便收藏。　**浙江　贺加贝**

快到二十一世纪了，杂志社何不出一本二十世纪典藏本，名称叫做《世纪典藏本之二十世纪游戏史》。内容包括介绍各大厂商，他们的精品游戏，像任天堂的玛莉奥系列，世嘉的索尼克系列，索尼的最终幻想系列，还有侍魂、街霸、格斗之王、饿狼传说等等，都是些好体裁；再有杂志社的各位侠客，像龙哥、无类、风马、老D、特工黄、S·P、小天天、天师，阿King等，介绍他们的资料，应该不错的。

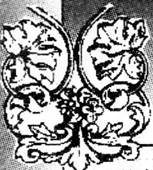
“玩具总动员”栏目是很钓我们胃口的，何不办个游戏玩具长廊，专门邮购游戏相关领域的各类物品，像漫画、软件、玩具、模型等，保证杂志会更火爆，更兴旺。　**江西　陈炜**

九九年春节后，在重庆卫视台的“电玩集中营”节目中，我看到了《最终幻想Ⅷ》的专题片。精美的3D动画，大气磅礴的气势深深的震撼了我。从此，我开始在街头搜寻各种电玩杂志，全面阅读和比较之后，我选择了贵刊，也许它将会终生陪伴我。

单就“龙哥热线”，我认为其他同类刊物的同类栏目比，区别最大，“知识含量”最高，而且没有我最讨厌的娇柔造作令人肉麻的“港台腔”。平实而不平淡，庄重而不刻板，幽默而不流俗，希望能够保持这种风格。

重庆　张兵

96年贵刊出版过一次《格斗天书》，这本书的销量大于一切关于电子游戏的书籍，获得广大“格斗家”的欢




迎。现在已九九年了,贵刊都不曾出过一本完全介绍2D格斗游戏的书籍,难道说杂志社就靠《电软》上的那么一些格斗篇来代替《格斗天书》这本书吗?96年下半年至今,许多新的经典2D格斗游戏仍在不断开发。贵刊何不再制作一本《99格斗天书》呢?把此书与《96格斗天书》结合起来,去掉《96天书》中的3D格斗游戏。这样,爱好格斗游戏的玩家也好有一本完全属于自己的格斗宝典。 **陕西 一读者**

我向贵刊提出几点建议:

一、若重编攻略,可分机种,游戏种类(特别是RPG、SLG),甚至游戏公司的系列作品,收集成册,在广告栏上登出,标出价格。

二、攻略并不是通吃,可先编大作的攻略,两个月一换。

三、可向广大电玩族征集,也可转载其它杂志上的。

四、若有条件,可在网页上登出供读者下载。 **江西 刘晋**

我希望无类同诸位编辑商量一下,作一篇街机历史的全面回顾。不要像增刊中那样,只介绍COPCOM的,和一些较为近期的飞机游戏。应较为全面的介绍,包括一些街机上不常见但又较有名的游戏如"魂斗罗"、"赤色要塞"、"激龟忍者"等。介绍时有中文名、英文名、出厂日期、厂商、基板名称等,最好有图片。其实这类的文章是很受欢迎的。增刊中2篇这样文章不是都很受欢迎吗。而且"模拟"的疯狂爱好者也很多。 **天津 臧炜**

99年第6期电软实属99年上半年中最好的一期杂志,无论是从内容、选材、印制、封面,广告上都掌握得当,并且内容充实,我用了半个多月时间才读完第一遍。我认为,99年第6期中的"纵情跳跃","自制动画"非常好,杂志难得赠了读者一些东西。但美中不足不是单独印制,使人不知如何是好,剪下来吧,后面的内容就受损了;不剪吧,又想看看这"自制动画"是否有趣,(也可以做为在玩友面前炫耀的资产)。另外99年第6期中出现了几个不应该出现的错误,一是在《大墙画廊》黑白版中廊主有一句话说"吉斯像个跳大绳的",莫非吉斯改行做了运动员。紧接着,廊主又说:"在影片《东成西就》中的欧阳峰",好像那部电影该叫《东邪西毒》吧! **黑龙江 李堃**

我想冒昧的对贵刊提几个意见:

1.能否多增加一些关于体育类、赛车类游戏的介绍与玩法及秘技,不要老是RPG的攻略(如最近的Acecombat3、metal gear完全版、Dino crisis以及早一些的GT赛车、R4、极品3、极品4);2.游戏介绍希望能多元化一些,一些美版的好游戏也可以介绍攻略吧,如最近的《Syphon filter》。3.能否引进或出版一张PS光盘(可与境外厂商合作),把一些热门游戏收录进去,就象BI01振动版带的那张光盘一样,不知如何(可能会牵涉有关知识产权)? **河北 王玮**

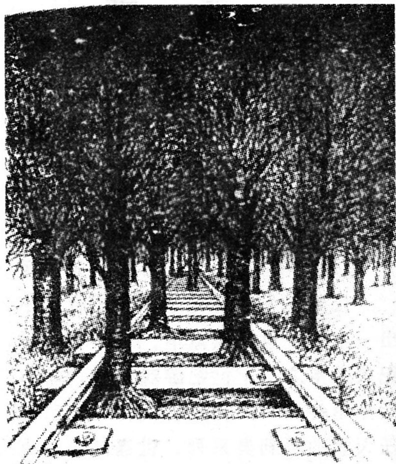
贵刊为什么不开一个网点,留一个E-mail也好。最好能有电子杂志,好让心急的读者能早点看上。上次听见有人说,有电脑没有游戏机的不算玩家。听完我就火了,why???有电脑而没有游戏机大部分是因为家长总认为电脑就是游戏机,再买游戏机那不就成游戏厅了?!有电脑而没有游戏机虽然是有点遗撼,但现在电脑上大部分游戏机的模拟器都有了。比如说我吧,FC、MD、SFC、SS、PS、NEOGEO、PC-E、N64这些模拟器而且有不下150个游戏。其中包括KOF94—98,马里奥64等精典游戏。

对了,看完上半年的合订本,我发现风马的话少了,这让秘技天地好像失去点什么。希望早日恢复成以前的"疯马"。我发现一个十分有趣的问题,就是《电脑报》上也有一个龙哥,不知和这个龙哥是不是一个人,如果是,那龙哥可是太累了。如果不是,那可是"英雄所见略同"。不知"龙哥"这个名字为什么这么抢手?为什么不叫龙叔或龙弟、龙妹、龙X…… **北京 一读者**

当我拿到8月的GAME风景线时,发现"席卷PC的街机风暴"一文有一处比较明显的错误。他错把PS模拟器的主界面当成NEORAGEX的主界面,因为这个名叫BLEEM的模拟器正在我的个人电脑中使用。(不知龙哥及众小编有否知道这个模拟器,并且使用过?)BLEEM是现在体积最小(只有323K大小),使用最方便的PS模拟器。在图中BLEEM还只是一个Bate测试版,它还不支持声音,不支持记忆卡等。但在N个月前它推出了正式版,但却是一个商业软件(让人很失望)。它已完全模拟出PS的硬件及周边设备。虽然还有许多不尽人意的地方,(比如《圣剑传说》、《恐龙危机》等比较新的游戏无法运行)但无疑是众多PS模拟器中最好的一个。 **北京 一玩友**

GAME BAR原本我很喜欢看,但现在我越来越不喜欢,PS游戏太多了。首先希望投稿者评分时尽量公正,少些个人色彩,不要产生99年第8期SONIC与六面兽关于恐龙危机与竞速两种截然不同的评价。其次希望DC、N64、GB迷多投稿,写写音速小子,赛尔达64等,丰富BAR的内容。杂志的99年第1、6、7全是PS游戏占着BAR,99年其他几期BAR中其他机种游戏评论只有一、两篇,一家独大不太好。

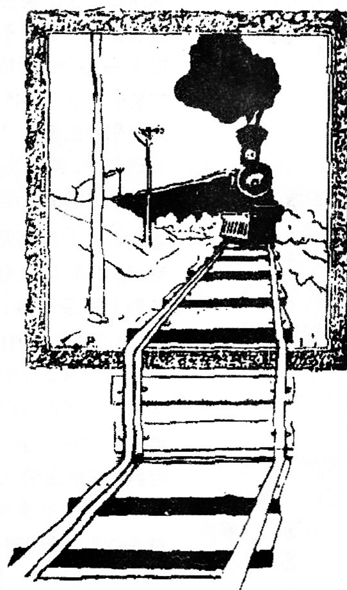
霸王塾的连续技页码好像开始少了,总写KOF、街霸、侍魂、铁拳、月华剑士这几个游戏,都腻了。也许NG在中国太普及,或许SEGA、NAMCO街机不太能玩到而局限于以上几个游戏。真希望那些3D格斗玩家能写写霸王塾中偶尔提及的VF3,格斗之蛇2,死



不讲规距的"风景线"

或生等几部作品的攻略。这几作可有很深的学问，精髓值得研究，特别是VF3(97增刊有陈鹏玩友的一篇心得，但不是连续技攻略)。 **上海 黄斐**

在中国大陆还有很多像我这样玩不到PS、SS的玩家，他们和我一样非常渴望得到FC和MD游戏的攻略，那怕只是一份简短的流程攻略也好啊。保定有线台开办了一个点播频道，把以往的被动收视变为主动收视，并且大获成功。想一想，要是把它炮制到杂志中，肯定会受到读者和玩家的欢迎。为了方便管理，应该给每份攻略一个编号，举个例子，就拿《最终幻想Ⅷ》来说吧，PS××030008就是它的编号。PS是代表机种；××为游戏制做公司的编号，是两位数字；03为游戏类型编号，有些游戏含有多种类型的要素（如樱大战)，排号时就要选用其最明显的一种；00是指《最终幻想》系列；08是指第8作。由于本计划中的攻略是要以信函的方式寄到读者手中，所以不用太耽心篇幅。到目前为止，我所见过的写得最好的攻略，是《土星游戏特辑》中的“银河之星完全攻略”，不但将剧情介绍的一清二楚，而且语言诙谐、幽默，游戏系统解说的很清楚，唯一的遗憾就是手绘的迷宫地图。每部攻略定价2～5元，页数10～30页，完整的剧情讲解，精美清晰图片，一定会吸引玩家购买。



由幻想到真实的“风景线”

下面说说今年新登场的栏目：“游戏研究所”。这个栏目我很喜欢，它是处在攻略与秘技之间的一种形式。但是我发现最近几期的“游戏研究所”开始涉足攻略的领域。第6期的“沙加·开拓者2”（涉足基本系统解说)，第7期的“沙加·开拓者2”（涉足剧情及迷题解说)和“马里奥世界·被盗的财宝”(这就是一篇攻略)，以及第8期的“恐龙危机”（涉足攻略道具的获取方法，攻关密码，难点解说)，“王牌空战3”（整个一个流程攻略)，“迷你钓鱼”(纯正的系统解说攻略)。既然是研究，就要有一些在正常通关过程中发现不了的东西，有一些自己对游戏的见解，这才是一份研究报告。 **江西 一读者**

趣味审判厅

●生化危机2：尿多了，心跳少了。 **江苏金坛 王志刚**

●格兰蒂亚：长恨春归无觅处，不知转入此中来(白居易) **邯郸 郭振雷**

●樱大战：大神一郎——日本的韦小宝 **南昌 李铭**

●王牌空战3：我是一只小小小小鸟 **本溪 董文洋**

●樱大战2：山无陵，天地合，乃敢与君绝 **四川南溪 李智**

●《电软》是我对抗电脑玩家的利器。 **北京 贺小飞**

●因为想买一只手拳（掌?)机，请介绍一些有关于手拳机的情况 **河北霸州市 邢磊**

●’97格斗之王：每次写作业前，总对作业本喊：“Hi ,Come on, Come on!”写完把笔一扔，喊：“All right!”

●太空战士Ⅷ：不是最好玩的游戏，而是最好看的游戏 **东莞 周广胜**

●捉猴啦：猴比人还精，进化论破产

●天诛：谁说孤独的人是可耻的? **陕西安康 白明新**

●寂静岭：恐怖不足，吓鸟（菜鸟）有余 **南京 高毅峰**

●上帝最新指示：再给“闯关族的家”分几间房 **贵阳 黄巍**

●太空战士8：明年最酷的帅哥，脸上都有疤 **上海 许鹏**

●’99格斗之王：雅典娜的短发是维达·沙宣剪的吗? **南昌 严俊**

●希望杂志的变化：铁↓ **四川自贡 曾兵**

●SQU ARE的标准读音应该是“死鬼儿” **湖北隋州 李晶**

●大家都玩’97格斗之王，就不会有人练“法轮功”了 **浙江永康 吴豪**

●最不喜欢的杂志栏目：好象NO有 **广西河池 李沙**

评杂志

●体太轻，“铁”太重 **河北沧县 李欢**

●一只小而好吃的面包 **浙江象山 潘旭敏**

●女娃大了着人爱 **鞍山 陈福龙**

●情人还是老的好 **青岛 吕和**

●玩家的抗战根据地 **长春 王宇飞**

●饥饿的人面对发霉的面包 **河南鹤壁 赵远明**

●开塞露 **浙江金华 辛味**

●家长已阅 **贵阳 杨城**

●拿着不赖，看看不坏，想着很莱 **重庆 刘罡**

●易守难攻 **张家口 史宁一**

●金玉其外，猛料其中。**广东惠州 王恒伟**

●不是杂志是朋友。**济南 宋成友**

电软合议庭30人

龙哥热线



●龙哥,SEGA 还赞助过哪些足球队你知道吗?

世嘉毕竟是一家年商 30 亿美元的全球企业,扩展自身品牌知名度当然是一件非常重要的事。而足球做为世界第一运动,其高收视率令各大厂商投入巨资以达良好之宣传效果,索尼、任天堂都将足球赛场视为欧洲最好的广告媒体(PS 广告几乎遍及全欧绿茵场)。根据消息,欧洲世嘉打算赞助意大利的桑普多利亚队,该队目前降至乙级。而不久前龙哥在观看法国足球甲级联赛某轮的新闻时,不知马赛队(或者其对手)是否由 SEGA 赞助?队员黄色球衣上有明显的兰色字样(疑为"SEGA")。

俗话说耕耘才可能收获,通过一系列全球化宣传,世嘉的人气度正在稳步上升中。目前 SEGA 和 DC 的广告板正与 NIKE 的一道,被置于阿森娜主场球门和看台的最显著位置,球迷们也都换上了黄色耐克聚酯上衣(球员客场队服),胸前的黑色 SEGA 商标很大。SOE 这招起到了打足气鼓足劲的效果,且持续时间长。(DC 在欧洲预约量为 10 万,英国在 99 年内预计售出 25 万台)

●龙哥,SNK 还会支持 NGO 多久。NG 卡带机有 GIGA 型的吗?家用 NG 有什么配件?原装合 2/合 X 多少钱?(洛阳 千手佛)

SNK 是该提升 NG 基板的性能了。机器是不需要 GIGA 化的,只要把那盘卡带制成 500M 以上就行了。只有大摇杆一个。2000 左右。哪里去买?问机厅 BOSS。NG 家用卡带机绝对是俏货。

●龙哥,NAMCO 会否为 DC 再制作街机游戏?(若干读者)

NAMCO 开发部的恩田先生指出:"DC 是部出乎我们意料、性能优越的主机,不但拥有许多的可能,还可以孕育出许多新的游戏玩法,让人觉得相当有兴趣。不过,今后并没有预定开发游戏的计划,但如果有机会,希望还能运用如此高性能的主机来开发游戏"。龙哥认为,直接将游戏移植给 DC 是一个折中选择,这样一来,一方面可以满足 NAMCO 开发人员对游戏质素的较高追求,另一方面,又牵制了 PS2,以与 SCE 争夺筹码。看上去 NAMCO 有点想扼制 SCE 一家做大,所以才小挫其积极性,维护自家利益。

●PS2 的软件现在如何?PS 在中国还能存活多长时间?现在终于明白为何 80% 给龙哥写信的读者要称你为聋哥了,因为光写一两封信,龙哥是不动如山。(上海浦三路 724 弄 邵晓君)

①DC 在美国的预约几达 30 万台时,SCEA 在斯坦福大学展示了一些 DEMO 以引吸软件商,需要指出 PS2 浮点运算很强(主要表现在水的物理特性上)。SCEA 副社长菲尔.哈里森指出:"PS2 能够靠语音进行硬体操作和游戏控制。"北美发售 PS2 的时间定在 2000 年秋。②PS2 推出之日,就是 PS 入土之时。目前 ENIX 为了挽回面子(和史氏较劲),已迫不及待地加入 PS2,要为其制作 6 款游戏。史克威尔有一款格斗游戏已经公开画面,其他是决战(光荣这款游戏的开篇 CG 花费了折合 7000 万人民币的 10 亿日元)和 A6(火车运营游戏,ARTDINK 制作,该厂商是索尼派)。

●PS 并没用多久,读盘就不顺畅了,难道这时就该更换光头了吗?(大量读者)

那倒也不一定,除非机子用得比较狠。一般情况下,光头的寿命是比较长的,但玩过游戏之后若不注意防尘,将主机随便一置,则时间长了可能会使光头上积聚灰尘,即使你 PS 没使用多少次,但也会出现读盘不畅的情形。成都李力读者专门打来电话指出,PS 光头部分的组成其实还包含着一个反射镜,该反射镜位于光头物镜的下面,呈 45 度倾角状,如果是这个反射镜上积尘,会对读盘造成相当的影响,其实 PS 读盘不顺不一定都是物镜的问题。该读者还指出,清洗反射镜时要用非常温和的经过大量纯净水或矿泉水稀释过的清洗剂。本刊不支持玩家自行拆解 PS 光头进行清洗。

●①SNK 公司有无中文译名?②我玩恐龙危机时,读盘很不顺畅,常黑屏 2~3 分钟。我问 BOSS,他说这游戏很挑机器,在某些机型上就没问题;我的 PS 为 5903,听人说它的性能比其他型差,真的吗?③TOAPLAN 退出了吗?鲛鲛鲛啊!(大连 刘读者)

①没有。②太过分了。实践证明 5903 在使用金手指和玩非正版碟时的确有些问题。③还有"雪山兄弟(SNOW BROS.)"呢!

●龙哥你好!小弟是贵刊一名忠实读者,也非常喜欢你主持的栏目。在这里有几个问题,还请龙哥指教。①为何同一个型号的主机(7001)读盘能力不同?②DUAL SHOCK 振动手柄有无日本制造的?③我的振动手柄(DX、中国造、H)有一毛病,就是当使用 ANALOG 摇杆时,当遇振动特别强烈时,会突然停止振动,同时,指示灯熄灭。近几天更发展至手柄会突然失灵,我周围的几个玩友,他们的手柄有时也会出现类似情况。不知是何原因?④"合金装备"第二张碟开始时,遇到一必须要通过的熔铁炉,但炉上有一吊车,如不小心会被其碰倒,而坠入炉中,落得个尸骨无存,很是麻烦,而如果此刻主角身上还有"毒刺"导弹,只要 2 枚,即可将吊车炸掉,岂不方便。(辽宁辽阳 房立枢)

①光头性能不同所致。②索尼机的手柄很少有日本制造的,DS 柄也不例外。而 PS 主机一般都为日本制造,这一点很奇怪。③请对手柄"头痛"的读者参考本期的科普园地。④十分方便。

●①POCKET STATION 采用的 RISC 芯片是否与 PS 机内的 32BITRISC 芯片相同?②当作记忆卡时,其记忆功能有多大?③与在 PS 上玩游戏时有多大区别(游戏流程方面)?(合肥 王欢)

①相同的。②与普通记忆卡无异。③可以与其他人进行资料互换,对于那些专门对应 POCKET STATION 的游戏而言,其在可玩性上的点子更多。目前索尼调整了该产品的月产量,每月的销量在日本大概有 50 万个左右,供不应求态势有所缓解。

●①是否欧/美版的 PS 只对应美版碟?而亚/日版 PS 只对应日版碟?②我家是 PAL 制电视,应买哪种 PS?③在中国是日版碟多还是美版碟多?④你说说,"美版机到了我们手中,已经和日版机没有区别"。为什么没有区别?(此话在今年第 3 期)⑤我们这儿主机很贵,我决定邮购,可我爸不同意,因为他以前被骗过。在你们杂志上登过广告的商店会不会这样骗人?这些问题对我十分重要。在此我谢谢龙哥了。(江西赣县中学初二 6 陈斌)

②750? 或 900?。看来你还得加制转。④因为你拿到的主机,早就被改过了,加了直读块,专门玩 D 版游戏,美版日版通吃。⑤既然你那里有卖的,我劝你还是听从你父亲的意见,因为这样的话万一出了问题可以直接找店家去解决。

一句话回答●天津刘琦读者,你好。来信收到。①世嘉"死屋 2"正是采用无反光技术。②将从 PS 新机拆下来的光头装在印有"SONY"的盒子里卖高价是一种手段。索尼不曾像手柄一样单独发售 PS 激光头。③欧版 PS 的 PAL 制与我国不同。制式划分比较严格。

包打听&包回答

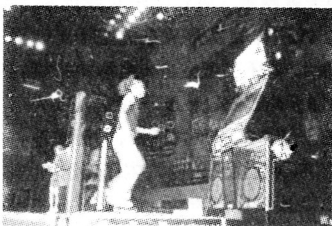
●龙哥，请简述一下"地址"和"单位名称"的区别。(大量读者，其中南个旧石敏江读者点明"为什么不能用校址")

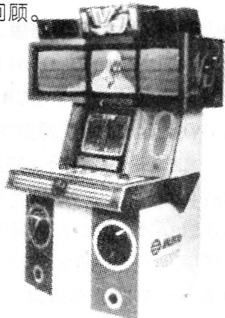
读者在邮购本社书刊时，经常将二者混淆。如，"×省×市×区×路×号×幢(门/里/弄)×房(报箱号)"是一个地址，而"×省×市×修理厂"就是一个单位名称，大的、著名的、特殊的单位名称倒也不怕，而一般人不知道只有你自己知道的"单位名称"在邮寄时就可能发生不测。一般讲，我社要求邮购读者在汇款时注名带街道名称和门牌号详细地址，最好能有传达室。之所以不让大家用中小学地址(老师例外？)，是因为，大量事实证明这样会有50%的丢失概率。而著名高等学府因为有收发室，所以只要注明邮编和校内信箱号，一般倒不会丢失。另外一点，居民楼内各家各户在一楼都有统一的报箱，这报箱的口很小，就算能放进杂志，像增刊或合订本这种厚书，是绝对放不进去的，通常邮递员会将它们放在报箱外，遗憾的是这未能引起读者注意，甚至有的读者认为，"放不进去的话，邮递员会给我送到手里"。

最后提醒大家的是，大家通过本刊"广告速递"进行主机等的邮购时，如果发生问题，请来信将具体情况写清楚，以利本社和店家联系协商解决，大家不可过于着急，就算你打电话来，也要将信件寄来才能有效。来信请用粗笔注明"广告部"或"广告投诉"。

●龙哥！JALECO和KONAMI两家的官司打得怎样了？

不知道。反正前者那使用NAOMI基板的有"剽窃"嫌疑的大型音乐机台，不但没被"取缔"，一时倒在"FAMI通"街机榜上排第五。实际上，所有日本街机制造商一旦在某个机型上拥有或正在申请专利或实用新型，都会在筐体的显著位置贴上带有类似"意匠登录出愿中"等字样的不干胶。KONAMI则在其BEATMANIA机台上将那个很长专利号注明，似乎要表达些什么。请见图，借此机会我们将音乐模拟机的江湖恩怨做一回顾。





(左上图) DDR上过《人民日报》。图中的玩家跳得多开心！KONAMI也开心……

(上图) 世嘉不睬前来寻求帮助的KONAMI，却将NAOMI基板给了老J，任由其制作什么"VJ"。老科的"DJ争气弹"虽然上了天，没想到别人的"VJ"也能红……

(左图)NAMCO在业界素来地位尊崇，在家摆台VJ有何不可？在明知科氏有吉他机的情况下，成为被告的南氏迅速推出巨型双吉他以示威严。果然是大哥。

NAMCO再成被告 JALECO后发制人

追踪1 ●NAMCO的"吉他JAM"已正式被KONAMI起诉。对此，NAMCO公开指出，为保持在音乐游戏上的领先地位，借口申请专利来霸占整个音乐游戏市场是没有道理的。NAMCO已向检属提出宣判KONAMI专利无效的申请。

福建晋江周燕南读者：●MD《皇帝财宝》，玩到公爵毁掉灯塔出逃，下一步行动我想找到太阳石使灯塔复明。我在城东面小门中找到一机关，是否与出路有关？但是机关所处太高，根本无法跳上去，为何？另，城中一井中不能通行。我现被卡到此处很长时间，无法发展下，请救命。●MD《光明十字军》：我只能玩到第三层，踩那8个字母时被卡住了。第三层只剩这一处出路，其余已通过。8个字母分别是IRONGATE，不知要怎样踩？

给四川张驭能读者：●FC《DQ3》，在西边非洲金塔内，走到三楼会看到正中间有个门打不开，朝左下、右下方向看，破除那些开关，然后你会回到大石头处，调查魔法箱可得钥匙。接着，回到最初来此大陆的一个城堡，沿西海岸向左上走，可见一塔庙，开门后，到达另一大陆，去西南方小城与国王交谈，他会给你一封信，把信交给你说的那个洞窟中的"废话者"身上，跟着他，他会为你打开暗道。(龙哥感谢贵州六盘水陈浩、超级游戏狂魔WL、成都KEN.K)

●①到底有几款游戏专门对应彩色GB?怎么邮购的卡目表上那么多呢？②GB单卡有个"核金弹头2"，是街机上的"合金弹头2"吗？③有无像普通、超薄GB那样的彩色GB充电电源？(广西宾阳中学292班 凯某)

①勇者GBC，POCKEMON弹珠，数量不是很多。②街机"合金2"确实移植到掌机上了，可惜不是GB，而是NG。所以"核金"不是"合金"。③应当有吧！

●街机版KOF99已发售，NG版和NG．CD版的什么时候发售呢？在下说的是原版KOF99，NG．CD的98有限定版，99会有吗？在家用摇杆打NG卡带版97和98实在太好了，我的另一台NG.CD玩98，读盘却……受不了！现在上海DC大跌价，只要花1300元就能买到了，听说还有盗版的DC软件，80元一张，是真的吗?1300元的DC并不是二手货，是全新的，现在的上海DC到处都是，可以说是大泛滥了。所以我想买一台。可我还要买NG和CD版的99。大约要花掉4000元左右。我是SNK的忠实玩家，只买正版，绝不买盗版！(上海 希望在家里玩到KOF99的KEANU)

卡带在街机发售后两个月内发售。CD则较晚，一般都有限定版。在现代化国际大都市里，全新的DC售价低得有些离谱儿，这是好事。不过DC的游戏似无盗版情况。KOF99目前正火爆机厅，新主角K'的动作较酷，各人物连技明确，你应当买一盘卡。

这不是世嘉公司的汤川(原)专务吗?



→汤川专务原是CSK高层，参股后来到世嘉。为DC拍完广告，他来到"莎木"这款游戏中。



←汤川一角是由专务本人配音的。在追赶汤川先生。而『莎木』中的可见剧情安排之丰富。图为凉

●对99－9期杂志的评语：世嘉忠实的仆人，索尼天生的敌人，任天堂的外甥。(江苏昆山 杨杰/注:PS玩家)
——"仆人"、"敌人"倒还明确，"外甥"就有些微妙了。(龙哥/注：所以今后要加大对任、世游戏的介绍)

●龙哥，我有三个问题。①有篇介绍 PS2 机能的文章提到其 7500 万多边形生成力时“怀疑”PS2 已超过 SGI 工作站，但游戏机的图形机能并不是用来生成什么的，而是要演示游戏画面。作者是否在以混淆概念法来吓唬人？②尽管采用 LINUX 系统，它逃得出微软帝国的领土吗？据我所知，为电玩厂家提供制作平台的硅图公司将把业界标准 OPEN GL 与微软的 DIRECT X 合并。除非索尼有自己的制作系统，否则它将用上微软的软件。不是吗？③尽管贵刊叫《电软》，应该什么软件都能登，但我私下认为，应把焦点放在次世代电玩上。我自己是名多栖玩家，深知现在的玩家挟模拟器之威，几乎玩遍了所有机种的游戏，正因为此胃口大得出奇。（南宁云亭街 天行者与冥王星）

①英特尔（INTEL）认为，索尼对 EE 芯片的性能描述是夸大其辞，EE 无法数倍于 P Ⅲ。美国目前对 PS2 出口中、俄、印等国已有所松动。②DIRECT X 的势力的确在扩张中。跟微软竞争操作系统的 LINUX 勇气可嘉，势头正猛。微软在我国有“老鼠.老鼠.打”的趋势，因它的份额太高。③模拟器玩家模拟的不也是电视游戏或街机吗？本刊目前不涉及 PC 游戏。我们团结各类玩家，但游戏机与 PC 的“游戏机功能”是井水不犯河水的关系，二者基本不具可比性。

●龙哥！你难道不晓得场同布开关可以加装在电视外边吗？才 20 多元！你第 9 期回答的不如我这好。（武汉汉口 王胜）

有的可以这样改。但有的厂家将场同步做绝，根本无法改。

●①DC 早期的作品似乎都不很成功，加上几篇文章的讽刺，严重阻碍了人们买 DC 的信心。就在这时“索尼克冒险”从天而降。这游戏有一两处总共不到半秒的画面拖慢问题②龙哥，我如此宣扬正版，并非我很高尚，我只不过在做正确的事。对于打击盗版，不是一朝一夕的事；对于广大玩友，我也不是非要你们玩正版，但我还是希望你们多为软件商想想，逐渐减少购买盗版的数量。总有一天，你会发现正版的价值。而对于我还来说，如果连自己的钱都舍不得让人家赚，我还算什么世嘉的铁杆！③ENIX 加入 DC 吗？④“索尼克”是 DC 最好的游戏，龙哥意下如何？（北京海淀 钟维）

①你说你买正版已被人认为“大脑进水”，可不花钱就没有理由玩到好游戏。②今后高档主机杜绝了盗版，对于那些置身盗版海洋的玩家来说无异当头一棒。索尼集团在 97 年的销售额是任天堂的 6 倍以上，PS 算是最能赚钱的了。使用防盗版卡带（MASK ROM）的 N64，任天堂主机流行不起来？公司没法赚钱？其实就算卡带被盗版，价格一时间也会很高，所以没人愿意盗，这才让任天堂凭着自己的好玩游戏狠赚了一笔，不为盗版所累。索尼集团在 97 年的利润是任天堂的 2/3。PS 机主中有相当比例不玩正版。可见盗版不仅害己，也害厂商。③PS2 兼容 PS，更像一种保险战术，其目的是要把数千万 PS 玩家自然过渡到 PS2 上。不过用 PS2 玩 PS 碟的玩家有多少？而 PS2 上市后软件商对 PS 兴趣还有多大？④莎木？真实自然的动作，巧妙的视点，凉打人时足够酷。铃木先生真了不起。中先生的四款 DC 动作片：“SONIC 冒险国际版”、“救火奇兵 2”、“梦精灵 2”、“SONIC 格斗”将在下期给大家介绍介绍。

追踪 2●一直处于受气挨打状态的 JALECO，已反诉 KONAMI 的猜谜游戏“DO RE MI 猜谜王”过于类似自己的“谜语王座决定战”（93 年申请注册，98 年终获通过），属侵权行为，KONAMI 须立即停止制造、贩卖。“一年前，我们基于同业间的友谊想要私了，没想到 VJ 竟被起诉，还连累了 NAMCO、SEGA。公司这才决定公开此事。”（JALECO 发言人）

GB 生病了！

GB 病例系列（三）

●机主：上海 安伟。机型：超薄 GB。我现在好不容易买了台 GB，平时可以带着玩一玩，但是我这台非常耗电，五元钱一对的大白象高级碱性电池只能玩 5 个小时。我的资金不多所以买了个充电电源，被骗了花 60 元买的，只能玩 2 个半小时，开关机时都有黑线。不知为何我的游戏机非常耗电，能否修好。开关机时有黑线有没有影响，怎么办？

■答：无论是什么型号的 GB，修理起来一般难度较大，因为配件比较特殊。只能通过主机的“品质保证”到厂商指定的地方去享受维修服务。像你的 GB，大概是水货，无法享受 GB 大陆地区代理万信公司提供的服务。超薄 GB 电力消耗大倒不是毛病，我想问题在于它被设计成以两节 7 号电池供电可能无法满足长时间游戏的要求。一般讲，GB 实际使用状况比较复杂，你声音开得大必然更费电，因此与说明书上的指标有差距是正常的。至于开关机时都有黑线，不少玩家都有这样的例子，不知是否由电源部分引起？如果用电池时没有黑线就不要使用电源了，万一黑线发展到游戏画面上可就危险了。

●机主：辽宁辽阳 杨志虎。我玩“DQM 特瑞神奇王国”已翻版，STAFF 画面也看完了，“TO BE CONTINUE”……也有，而后又出现一段话，问：是/不是。奇怪的是无论选哪一项，都会各自说一段话就定在那里，等着它也不变化。只好四键齐按，取了进度还是翻版前的，这是怎么回事？不是说还有六道门扉吗？（电话：0419－5176482）

■答：说明你并没有在“TO BE CONTINUE”字样出现后将进度存上档，可能是档位占满了吧？选择“是”后再翻一次版试试。

●①听说 GB 合卡是盗版，单卡就原装了吗？②一次我玩 64 合一，1 小时内 OFF－ON64 次。像这样频繁开头主机是不是会对屏幕造成很大危害？③GB 机的按键坏了怎么办？是不是主机就此 OVER 了？（北京师范大学良乡附中 高一.6 于锡宁）

①单卡也有盗版。原装单卡的价格虽然并不贵，但都是些老游戏。②危害可能有，但是不大。你可在几天的时间内试遍这 64 个游戏嘛！为何如此着急呢？③GB 按键经过特殊设计，正常使用很难坏掉。不过一旦坏了，多数情况下主机就此 OVER。

●本人对彩监很有兴趣，借此机会向龙哥了解一下关于彩监的几个问题。①彩监到底是什么？与电脑显示器有何区别？分辨率较电脑显示器如何？②贵刊曾说 DC 的画面在普通电视机上已是极限，那么彩监呢？③用彩监打机是否真的很爽？④不知市面上哪种彩监比较好。（辽宁鞍山 高彬）

①彩监就是“COLOR MONITOR”，它看上去像个电视，但不能接收电视台信号，也没有喇叭。一般的，彩监有 4 组音视频输入/2 组输出端子，S 端子和数字/模拟 RGB 端子各一组。并配备其他专业用端子。电脑显示器只可与电脑配套，一旦用 AV 转换装置玩 TV 游戏，屏幕过小、图像粗糙和使用麻烦的问题就全来了。而索尼的纯监能做到 30 多寸，完全可以满足专业用和电玩发烧者的需求。②DC 游戏差不多都对应 640×480 解析，可彩监未必都有 VGA 端子（AV 输出的 DC 画面在彩监上已相当美丽，几达 SS 的无闪烁 RGB 效果），这时请接松下锐屏、海尔先行者、乐华、创维等 100 赫兹彩电或 PC 彩显。③用彩监打游戏时，打多长时间眼睛也不累，坐得离屏幕近一点也不容易产生近视，屏幕毫无闪烁，色彩艳丽养眼。请务必使用原装连线。④公理：索尼 KX 系列专业纯监（外型为方盒子状，面板为荧光数控按键）。“彩监还是索尼牛”？

游戲點評

Speak out, don't be afraid!

世界足球·实况胜利十一人 4

(WORLD SOCCER·实况 WINNING ELEVEN 4)

机种 PS 厂商 KONAMI 类型 SPG 媒体 CD－ROM



在比预期的日子晚了几天之后，终于拿到了期盼已久的 WE4，一看光盘上的数据量，心里就认定本作将超过前作，KONAMI 没有每年糊弄一次。

为了不让老玩家对本作产生"是前作的升级版"的感觉，KONAMI 这次在系统上下了很大的功夫。首先，游戏的基本操作系统和风格继承了前作的风格，画质在原作的基础上有了一定的提高，球员的动作更加细腻柔和，基本达到了 PS 的极限。其次，在真实感上又向前迈进了一大步，真实地体现了足球的感觉。同前作相比，短传的威力大大降低了，而利用长传进行大范围的转移显得很重要。通过各种穿插配合，进攻的路线更加多样化，但是在比前作更加容易的防守面前，几乎没有特效的进攻手段，任何一次进攻，都要根据场上的情况来选择方法和路线。

说实在的，KONAMI 所作的改变，使得本作对于没有玩过此系列的人来说，也许能更快上手。而对于象笔者这样的老拥趸来说，反而有一时适应不过来的感觉。但这种不适感很快就被强烈的真实感冲淡。可以说，目前还没有任何一款足球游戏的仿真程度能达到这么高的地步。当然，这里所说的仿真程度指的是踢足球的感觉。

KONAMI 的足球游戏，常常被认为设定过于简单，本作大大丰富了球员的数值设定（但笔者认为许多数据原先就隐藏在前作之中）、游戏模式、编辑改变球员的能力等等辅助功能。看来 KONAMI 在潜心探索足球游戏真谛六、七年之后，也开始关注边边角角的东西了。用句成语来形容，叫做"锦上添花"。

角　色：9	操作性：9.5
画　面：9	创　意：9
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：——	总评价：8.8
玩此游戏时间：10 小时以上	

——北京　席勒

世界足球·实况胜利十一人 4

(WORLD SOCCER·实况 WINNING ELEVEN 4)

机种 PS 厂商 KONAMI 类型 SPG 媒体 CD－ROM



大概从发售前的一个月起就开始盼望的游戏。但是拿到手、欣赏完令人感动的片头之后，发现就有点不太对头——是不是买错盘了？菜单结构太象 EA 东西了！乱得要命！而进入游戏之后，更是有一种手足无措的感觉——这是那个令我如痴如醉的 WE 系列吗？KONAMI 难道换了一批好汉？

这当然还是原来那个 WE4。之所以感到不适应，是游戏的系统与前作－主要是 WE3 的 FINAL 版－相比有了很大的差异：速度优势不再明显、过人不再容易、身后传球不再精准、射门不再有力……

这种改变，相信是 KONAMI 为了使游戏更真实而作的。事实也确实如此，游戏的节奏、中场的争夺、传球、配合，等等等等，都与真实的球赛相差无几。哪怕你把速度调整到最高，也不会出现那种打冰球般的感觉了。从这个角度来说，WE4 有了长足的进步。

但是退回到游戏本身来讲，WE4 不如前作有趣，队员在场上始终是在有气无力地奔跑，与 WE3 充满活力的动感相差甚远。游戏的操作也过于复杂，不如前作那般简单易行（与之相对应的是密密麻麻蜘蛛网般的数据指数）。

令国内玩家满意的当然是可以选中国国家队和国奥队啦！虽然数据被日本鬼子设得出奇地低，但是还是可以通过 EDIT 功能改得比较实际一些。而且可以编排英语名字，同时又不影响解说时报出的队员姓名，加上队员外观的设计功能，实在是比较贴心的安排。

游戏中还可以储存精彩的进球过程和预设阵形战术，从此便不必为暴露战术而头痛了！也许，随着对该作品的进一步操练，对它会有更深的感触吧！

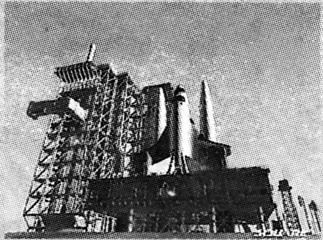
角　色：8	操作性：8
画　面：7.5	创　意：9
音　乐：8	移植度：——
情　节：8	总评价：8.08
玩此游戏时间：20 小时	

——上海　何必

　本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

前线任务 3(FRONT MISSION 3)

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 S·RPG 媒体 CD-ROM



等了这么久，终于又玩到了如此正统的 S·RPG，也让我们看到了史克威尔的实力。也许有人觉得这次做得太中规中矩，其实玩起来还是很过瘾的，每一种设定不仅体贴而且细致、到位，也只有最具经验的名牌厂商才能作得如此精准。

本作特别强调了战斗的流畅性，攻击发动时只做视点的拉近，比起 SFC 上的 I 代还简单，但是因为全部采用了多边形，所以视点变化的自由度很高，而史克威尔在这方面的手法又很老到，再配以丰富、精细的机甲动作，用极短的读盘时间同样营造了一个魄力十足的战斗场面。另一大优点在于它的地图绘制尤为真实，有着多种多样的"障害物"，地形也不一而足，随着视点的远近变化更突出了身临其境的效果。这也是我见过的绘制最为精美的多边形地图。

其实，这种机器人战争类游戏大多重机甲而轻人类，毕竟最精彩的战斗过程全是机器人在表演。"前线任务Ⅲ"对此进行了试探性的改进，驾驶员出于主动或者被动可以离开机甲，可以移动、攻击、被攻击，甚至乘上其他没有驾驶员的机甲，揭开了机器人战棋类游戏的一个新的层面。不过现在的设定还是偏重机甲，驾驶员的攻击力太低，不够实用。

沿袭下来的"网络"系统变得更加丰富，除了收发 E-mail 还可以浏览 BBS 站点、下载软件等(当然是在游戏里的虚拟下载)，想必一些隐藏机甲就要由此渠道获得。

——北京　光头超人

角　色：9	操作性：9
画　面：9	创　意：8.5
音　乐：9	移植度：——
情　节：9	总评价：8.92
玩此游戏时间：27 小时以上	

劲舞革新版·二度混音

(DANCE DANCE REVOLUTION·2ND REMIX)

机种 PS 厂商 KOEI 类型 ACT 媒体 CD-ROM



自从花 200 多块钱买了跳舞板之后，每天早晚各 1 个小时的锻炼时间就被 DDR 牢牢的霸占了。这时的我才深深地感觉到——人真是"有够贱"！

这样说的原因是尽管笔者身材比较丰满，但是一直不愿听从劝告进行健身活动，直到 DDR 横空出世，才愿意为了一个游戏而浑身冒汗。

这次的混音版，收录了不少街机的曲子，从感觉上来说与街机更接近了。前作也有一些好曲子仍然保留，虽然很可惜没有好听的"蝴蝶"，但是可以通过换用前作唱片的机能达到，所以不能算作很遗憾。

由于增加了节奏的编辑功能，使得这个原本很有趣的跳舞游戏变得更有趣了。但是由于我对舞步没有什么研究，所以经常被自己的"杰作"玩死。

不过游戏也有不尽如人意的地方，有时难度高得有点过份：比如有支曲子，上下左右反复同时出现，似乎并没有让玩家用双脚来完成它的打算。此外还有一些的节奏之快也是很难用脚来完成的－或许是我的水平还不够出色？

在家里锻炼之后又有意去了游戏中心作秀，结果却差点在舞台上摔死——街机的金属板实在太滑了！怪不得游戏中心事先警告玩家：不承担任何事故责任！

——PS 美眉

角　色：7	操作性：9
画　面：7	创　意：10
音　乐：10	移植度：10
情　节：——	总评价：8.83
玩此游戏时间：30 小时以上	

狂野兵团·战火二度点燃

(WILD ARMS 2nd IGNITION)

机种 PS 厂商 SCEI 类型 RPG 媒体 CD-ROM×2



几乎没怎么玩过一代。之所以会买，一是因为近来没有游戏可玩，二是被它的片头动画所吸引。

PS 发展到现在，似乎是看动画的时候多过玩游戏的时候。不过既然是索尼自己的作品，其质量总还是应该可以保证的。游戏可以说用足了 PS 的机能(索尼出品、又是 PS 发售后第 5 个年头，再没有用足机能也许说不过去吧？)，画面效果可以说是该有的全都有了，三维与二维之间的切换也很柔和，还新增了多米诺骨牌的"SCREEN SAVER"机能 － 也许是想和 DC 争一把吧(DC 硬件支持 SCREEN SAVER)？

游戏的读盘速度，因为有了巧妙的设计而显得"看上去"很快。此外，游戏还可以使用一代的记录来玩(虽然我没有)，如果有玩过前作的玩家，建议再来尝试一下这个 2 代，一定有更好的感受。

3D 次世代 RPG 的外包装、2D 正统派 RPG 的内涵，经典的故事，多变的情节，性格感强的人物，加上两个不错的动画片头和好听的主题歌，你已经有很多理由去买这个"狂野兵团 2"了。

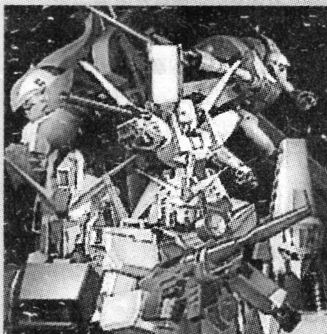
当然它离巨作还有不少距离，但已经蛮不错了。

——上海　何必

角　色：8	操作性：7.5
画　面：8	创　意：7
音　乐：8.5	移植度：——
情　节：7.5	总评价：7.75
玩此游戏时间：5 小时	

真实系机器人战线(REAL ROBOT 战线)

机种 PS 厂商 BANPRESTO 类型 S·RPG 媒体 CD-ROM



"超级机器人大战"(SRW)系列在我国玩家心目中有着崇高的地位，而我虽非彻头彻尾的 SRW 迷，但对此系列的 3D 化作品还是抱有不小的兴趣，因此购买"真实系机器人战线"时并未犹豫，可浅尝之后便大失所望。

尽管本作将 SRW 系统中的精髓如机体换乘、多段改造、精神、分支情节等全然继承，但并没有给玩者什么新意。几个动画名作中的名人名机和一些并不太有名的人物、机体以及强加于人的原创人物、机体、别场便构成了整个游戏的世界观。虽然片头制作尚可(略显公式化)，但一到战斗画面，粗糙的背景及机器人呆板的动作实在有些不堪入目，这样的 3D 画面在今天的 PS 上，水准就太次了，我在玩此游戏时几乎不看战斗画面，想来有不少朋友与我相同。难度、战术性不高，读取速度也不快，我已经很难在这样一款游戏中找到闪光点了。

BANDAI 及其子公司还将量产数款机械人体裁的游戏，而"真"不免令我对其后新作的品质产生了怀疑……

——江苏昆山　王伊浩

角　色：8	操作性：9
画　面：8	创　意：9
音　乐：8	移植度：——
情　节：7	总评价：8.17
玩此游戏时间：3 小时	

做个软件要几钱?

文/特约撰稿人　王骏生

开发一个软件到底要多少钱?比如说,在PS这个平台上?

这是许多玩家都有兴趣的问题。有些玩家——比如说3、5年前的我——对中国软件开发小组一直不愿开发家用游戏主机软件一直耿耿于怀,既然知道电脑游戏更加容易被盗版,既然知道PS或者SS的用户更多,为什么却总是无动于衷?既然这样,那么不如我们自己上吧:找几个伙伴,找几家赞助商,为中国的游戏事业献出一点红的白的随便什么……

到底要多少钱?开发一个PS软件?

在这个宏伟计划实施以前,大概所有的赞助商都会提出这个有点"那个"的问题。这也难怪,既然是赞助,就不是无偿的,总得要有所投资有所回收吧?虽然开口就谈阿堵物有辱知识分子的身份,不过若是没有这个孔方兄,什么样的理想都是万万不能的……

最近比较烦,因为谈起钱来总是基本上比较难。好吧,譬如说我们已经万事俱备,譬如说我们只等钞票,不妨以开发一个PS二流RPG为例,看看做个软件到底要几钱?

劳动力支出

开发小组的人员基本配备:

主管(即小组长,一般由发起人担任,有时也被尊称为经理或者老板)1名

游戏设计2名(游戏结构设计,游戏剧情设计,等)

美工4名(人物设定,场景设定,动作设定,菜单设定等)

程序员4名(设计相关程序,开发游戏引擎)

音响设计2名(音乐及音效、语言效果等)

这13人的编制,对于一个初出茅庐的公司来说,算是非常节约的了。软件开发行业的含金量是比较高的,工资给少了,那些恃才自傲的"高级技工"当场就会撒家伙走人,克扣粮饷当然大大的不行。按照目前北京、上海等大城市的白领收入情况来看,整个小组的月工资支出大概要4万7千元。

从设计到制成第一个样品,就算手下干将得力、大伙尽心尽责、都有开发PS游戏的经验,最快也要超过6个月,加上测试、整合等步骤,没有10个月是不行的(这还是建立在咱们中国人吃苦耐劳、任劳任怨、天纵英才、惟我独尊基础上的,一般国外的厂商要超过1年),这样整个小组在开发期内的工资支出就差不多是47万元人民币。加上聘请临时测试员的费用,所有劳动力的开销是50万元人民币。

硬件

人手一台电脑是最最基本的要求,这配置还不能低了、质量也不能差了。别人PII233、15或17英寸显示器、64～128兆内存还算过得去,但是对于美工来说,显示器一定要21英寸以上,内存不能少于256兆,处理器不能低于PII400。如果还要做几秒清晰度不算太高、不算太流畅的CG动画,就得配上PIII以上的机型,加512兆的内存和12、3个G的硬盘了——而且你千万不能对2天出1秒动画的速度表示任何形式上的愤怒。

这些电脑设备的支出,按现价的话要花掉不少于25万元人民币。而作为投资方还要做好思想准备:这些电脑对下一个软件的开发基本没用。

整个小组中拥有两套PS的DEVELOPE KIT是很基本的,此外还要至少4个PS测试专用主机(DEBUG SYSTEM)以供平行测试使用。这些硬件的花费都不便宜,索尼会要你再付出超过25万元人民币。如果游戏想对应振动手柄、PDA或者其他一些奇奇怪怪的配件,就只有自己去买了。

对于音响开发人员来说,没有200万元人民币的设备是根本不可能完成工作的。这里的子儿"一个都不能少"。

还没有算上传真机、打印机、扫描仪、复印机等等附加的设备呢!这些显然也是必不可少的附件至少还要10万元。而如果你不用MOTION CAPTURE技术的话,可以节约100万元人民币,但付出的代价将是滑稽而僵硬的角色动作——当然,对玩家的批评我们可以继续熟视无睹。

软件

美工必需的3DS MAX黄金版:原版价格是美金3000元,合人民币2万5千。如果希望玩家买正版游戏,开发商也不会盗版软件来开发游戏吧?这样再加上其他各式各样的应用软件、办公软件、杀毒软件(这是最重要的),以及用于"参考"的PS、SS、DC等其他的游戏,总支出大概是5万元。

办公、吃饭、考察、上网

开发组在露天办公是不允许的,虽然那样比较容易和群众交流。一个比较僻静、具备空调、地板、电源、电话、水、厕所和一定面积的办公地点,在租金方面并不会过于便宜,在这方面的开销,10个月将超过60万。而且水、电、电话、厕所清洁等等费用还是要另外支付的,这里并没有计入。

吃饭也是让开发组头疼的问题,整天吃盒饭的代价很有可能是让肆虐的肝炎病毒拖延了软件开发的时间,从而造成更大的预算外支出。早晚饭可以让员工自己解决,但是午饭这一关是逃不了的。如果我们的运气比较好,找到一个心肠并不很硬的食堂(譬如说某个小学或者中学)搭伙,5元一顿也就勉强可以了。因此这10个月中,开发组还要向这个食堂缴纳2万2千元。

考察费用最好酌情处理,可以仅限于主管级人士。国内外有什么展览,去看看、交流、学习一下是必须的,也不能说这就是公费出国旅游——再说这笔费用也是羊毛出在自己的身上。生活费、补贴、飞机票、签证费、入场券、住宿费、泡温泉、逛新宿、黄石公园、迪斯尼……按照一年3个国际大展、3个国内小展来计算,

花费应可以控制在 5 万元人民币之内。

上网是另一个费用大头。对于开发能力处于初级阶段的国内人士来说，很多素材我们只能去网上“盗”，此外休息时提供联机对战游戏也是游戏开发小组最基本的福利之一，下班以后的上网和游戏虽然有点“那个”，但似乎也不是应该管制的。这样一来二去，10 个月花在网络上的软硬费用加在一起，少说也要 20 万。

审批、广告、关系协调

辛苦辛苦，恭喜恭喜，10 月怀胎终于可以见分晓了。不过成品首先要送交索尼检测，而且一定会被退回来要求改进——无论我们甘心不甘心、愿意不愿意。为了显示虔诚和重视，小组总得派个代表去一趟日本吧。审批的工作是比较麻烦的，而且批准书用钱买不到。就算索尼不十分刁难，就算我们的产品卓越超群，就算我们只送审 3 次，也已经花了不下 3 万元。

上帝保佑，索尼终于恩准我们的游戏可以正式出版。于是开始做广告、拉关系、找门路。电视广告？中国从来没有这个先例，不过要做也可以：黄金时段 10 秒 1 万元，效果如何不知道，还是算了吧！。电台的广播广告不够直观，花费也不小，也不必加以考虑。

这样我们的宣传阵地就只剩下电玩杂志，平时就仁慈宽厚的总编先生这个时候更是眉开眼笑，望着我们就象望着北京烤鸭或者港式乳猪。为了支持国产软件总编挥泪甩卖带跳楼，黑白版一页只售 5000，彩色版一页只售 10000，特别专访则特别讲价，楼上面谈。为了达到宣传效果，怎么的也得几本杂志齐头并进，奋起直“吹”，一个季度下来至少 20 万。

算帐

秋天是收获和算帐的日子，赞助商们满脸堆笑地来看我们宏伟理想的实现。在经过了这番折腾之后，究竟要卖掉多少软件才能做到至少保本呢？一五得五，二五一十……，把所有可能发生的费用全部加起来算算，我们已经用掉了差不多 520 万元人民币，这真是够便宜的了，换成美元不到 70 万，这种奇迹真不知道除了聪明勇敢的中国人民，还有谁能够办到？

为了打击盗版并响应玩家的号召，我们决定把软件的销售价格定在 28 元。除去所有的零碎开销（压盘、塑料盒、纸盒、说明书、销售推广、销售回扣，等等），每张光碟大概可以有 8 块钱的收入，蛮不错蛮不错了！

真的不错？可就这样，我们也必须要卖掉 65 万份软件才能收回成本！我的天！！且不说全中国有没有 65 万台 PS 主机，且不说出版部门是否允许我们压制这样多的塑料片，反正我们的经验便是：正版一出，盗版即随后排山倒海般地掩杀过来。如果开发组里有个把职员贪图小利，把测试版出卖给外人，盗版早于正版发售那也是稀松平常的事，不值得大惊小怪。我们压价，盗版商也会压价。28 元和 5 元，玩家会买哪一个已是不用多说的了，哪怕平时口号喊得响，上阵一样当逃兵——他们不买盗版……才怪！

算来算去，我们其实是在给盗版商做软件、做广告。求爷爷、告奶奶，申请执照、出版号，花去 500 多万血汗钱，我们却什么也得不到。

当然，玩家是快乐了——别急着高兴，他们也许并不那么快乐，因为我们的东西只是他们几百张盗版藏片中不那么重要的一张，无足轻重。他们一边玩着游戏，一边对国产游戏大摇其头，然后用个笔名在杂志上发表几篇“中国游戏之我见”、“中国游戏怎么了”，谈谈我们的 RPG 离 FF8 究竟有多远，讨论一下 520 万元人民币于 3000 万美元之间的差距，责怪游戏开发商吃里爬外而且一毛不拔，同时再对中国游戏的未来发出沉重的叹息……很快的，我们便会被遗忘，被淹没在越来越多的盗版之中，再也无人提及——直到永远。

唉，做个游戏，到底要几钱？

编者按：我们有资格批评中国的游戏业吗？这个问题在一段时期内使我感到困扰，看了王骏生的文章之后，好象有点想通了：做为中国的电玩迷，我们几乎没有为国产游戏业贡献过任何力量，所以我们没有足够的理由责备它。近期本刊将组织讨论这方面的话题，请玩友关注并欢迎参与。

江苏的王伊浩玩友在信中这样写到：“游戏评论的评分标准中，“原创性”一项并不好理解。若是移植的游戏，是不是移植度越高，原创性就越低呢？若是把“原创性”改成“创意”，应该更为适合一些。创意是左右游戏发展的重要环节，把它作为评分标准之一，也未尝不可，且比“原创性”一项更好理解。请考虑一下吧。”什么叫“众人拾柴火焰高”，我又上上了生动的一课。好，从本期起“原创性”就改为“创意”。

本栏预设下面的几个话题，希望玩友们踊跃投稿，字数要在 1500——1800 之间。文章题目自拟。

1、国内的玩友多数属于“电玩迷”阶层，“非电玩迷”阶层并不多
2、动作过关和射击游戏没落了
3、三维游戏将取代二维游戏
4、掌机的魅力就在一个“小”字
5、画面和音效是游戏性不可或缺的部分
6、游戏正向成人化发展
7、L、R 键是游戏手柄不能缺少的重要键位
8、如果有了中文的 RPG 或 AVG，我再也不玩日文游戏了
9、游戏主机究竟是一枝独秀好，还是百家争鸣好
10、男性作主角的魅力大，还是女性作主角的魅力大
11、鼠标会成为未来游戏主机的必备之物
12、我身边的女性玩家
13、我是怎样同专卖店的老板打交道的
14、论由漫、动画改变的游戏
15、我们有资格批评中国游戏业吗

大墙画廊



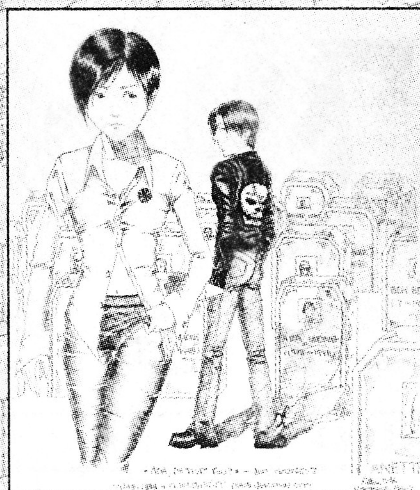
▼《Mary》 石家庄 徐经纬

◀S:阴影的感觉颇有些剪纸的味道。
P:以后尽量杜绝邮寄复印件哦。
(『廊POWER』:★★★)



▲《火炎之源》 株洲 刘劲

▲S:吃了朝天椒就可以喷火了吗?
P:草雉京之流不会在手指上放辣椒才可以出火吧!(『廊POWER』:★★★)



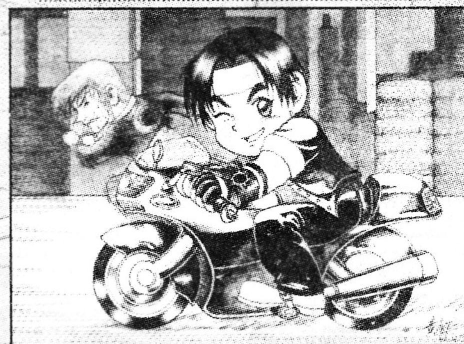
▲《ADA,IS THAT YOU?》洛阳 孟禹

▲S:人造人17号,衷心期待"ADA"早日回到你身边!
P:你已经患上游戏中毒症了,生化危机男!(『廊POWER』:★★★☆)



▲《KOF人名词典之草雉京》
常熟 温黎星

◀S:为何将草雉扮成将军的模样呢?
P:不知道他舞剑会是什么样子?
(『廊POWER』:★★★☆)

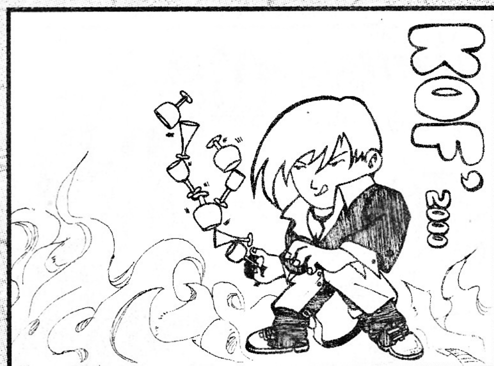


▲《八神庵VS草雉京》广东清远 黄远志

▲S:真替八神担心,他跑得不嫌累啊!
P:感觉草雉总是没事儿就欺负欺负八神,令自己开开心!(『廊POWER』:★★★)

▼S:在"99"中消失的他在"2000"会有此招式?!
P:舌头还吐出一半,杂技还练得不娴熟啊。
(『廊POWER』:★★☆)

▼《真里百八式·八酒杯》 广东吴川 木偶兵团





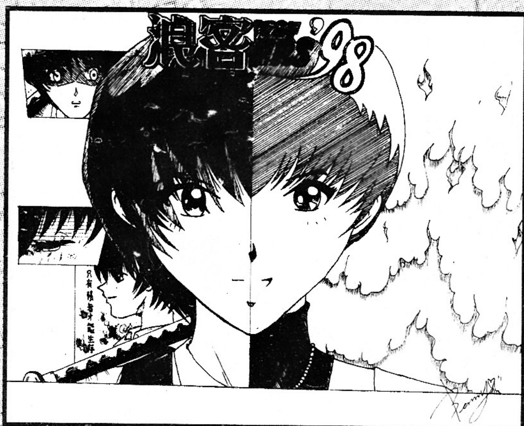
◀《阴魂不散》 廉江 王亮

◀S:煞是爆笑!
P:司令胆够小!
(『廊POWER』:★★★☆)



▲《FF Ⅷ》 杭州 俞敏舒

▲S:浪漫依旧!
P:羽毛也依旧!
(『廊POWER』:★★★☆)



▲《合体》 北京密云 付杰

◀S：剑心加上克莉丝也许真是超级无敌啦！

P：TITLE做得不成功啊！

(『廊POWER』：★★★)

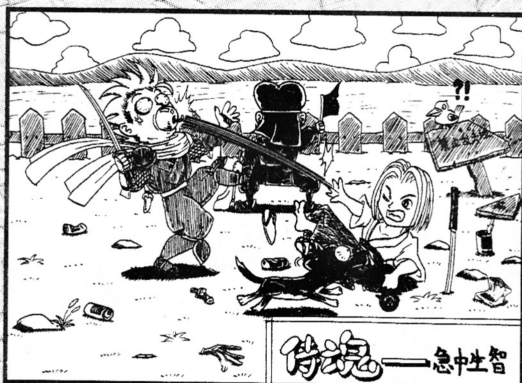


▲《三国志英杰传之走麦城》 杭州 裘竞

▲S：三位大哥这样"玩"炸弹还不如扛个火箭炮过瘾呢？

P：难道他们要与曹操同归于尽吗？！

(『廊POWER』：★★★★)

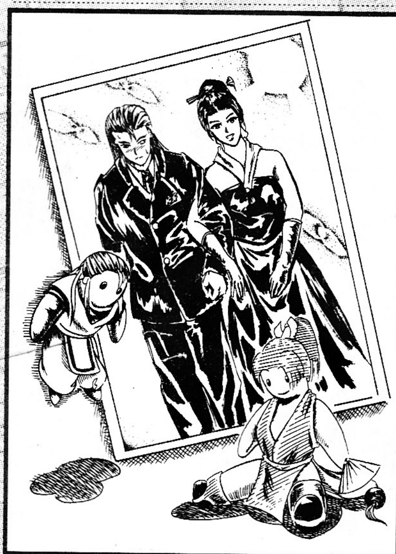


▲《侍魂—急中生智》 徐州 王乐

◀S：他们难道是在充满垃圾的草地上对战吗？

P：地上还有易拉罐，是在现代？！

(『廊POWER』：★★☆)



▲《无题》 上海 王梦菲

◀S：两人的相片好象是宴会装啊！

P：画稿是什么意思有些不明白哦！（又是玩偶，又是照片）

(『廊POWER』：★★★)



▲《Super Band》 上海 俞喆

◀S：看来你对W的这五位少年情有独钟啊！

P：可怕的荷包减肥计划（看他们的演唱会）

(『廊POWER』：★★★)



▲《生化危机》 成都 莫志云

◀S：这一深情是否吻可以跨越生死界限呢？

P：人物要是换成丧尸的话估计又有许多人吐了。

(『廊POWER』：★★★)

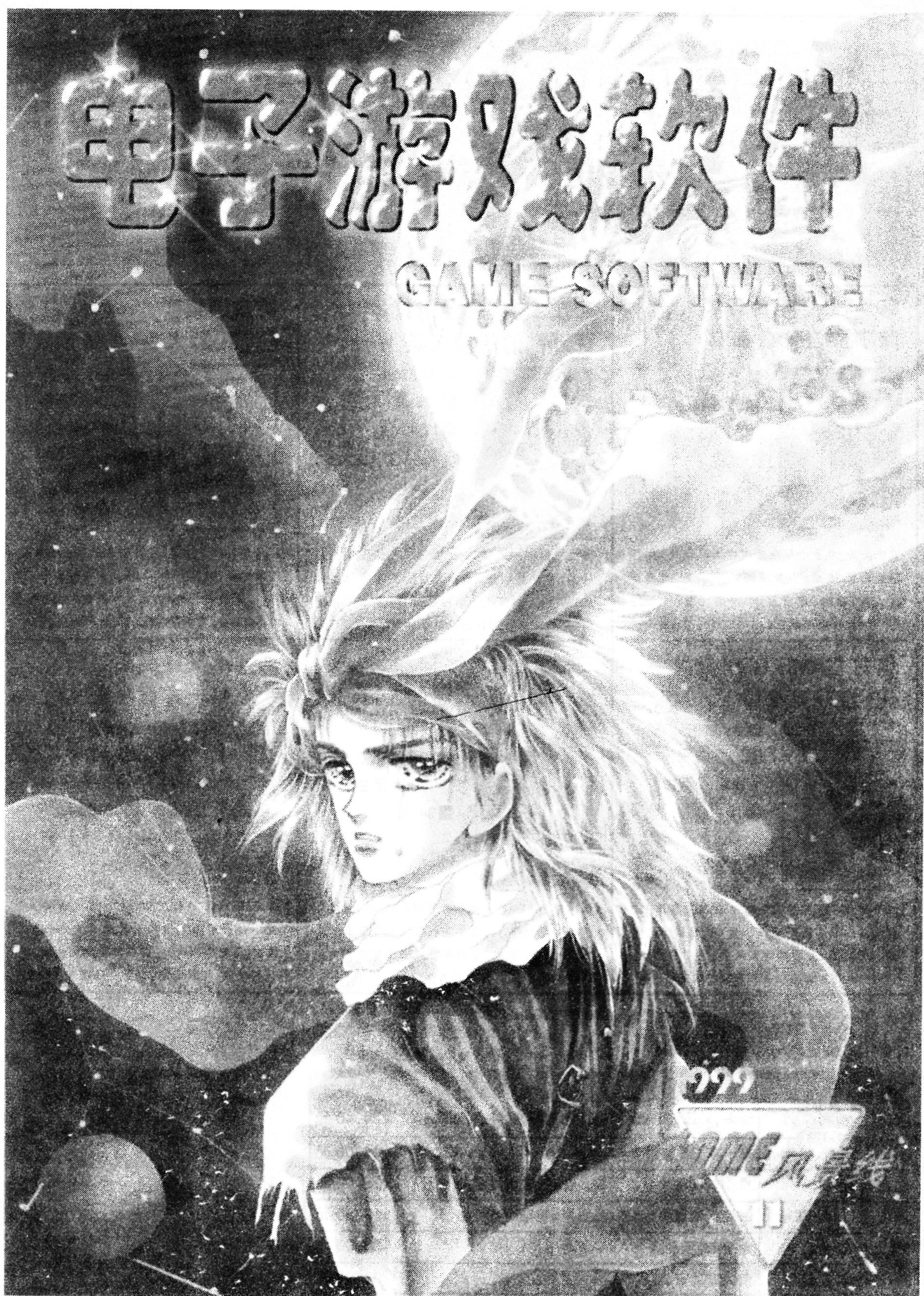


◀《KOF之火斗士》 郑州 克莉丝·男

◀S：人物另类的模样十分罕见。

P：真吾何时成了大蛇的手下啦？

(『廊POWER』：★★★☆)


电子游戏软件
GAME SOFTWARE

游戏新闻眼

东京 48 小时——TGS 特别报道

文/特约撰稿人　王骏生

PS2 想说爱你不容易

组成 PS2 软件联盟的厂商，目前大约有 60 多家。其中所谓的核心层，除了索尼自己之外，还有 NAMCO、CAPCOM、FROM SOFTWARE、KONAMI、KOEI、SQUARE 和 TECMO 等 7 家。这些厂商已基本上囊括了目前世界上技术最优秀、产品最受欢迎的软件公司（说"基本上"是因为至少有二个软件大制作商在可以预见的未来内不会对 PS2 感兴趣：SEGA 和 NINTENDO），而正式宣布将在 PS2 上发售的软件已经高达 84 个之多（与主机同时发售软件数量未定），这已经超过了 DC 发售前创下的记录，出井伸之的大手笔可见一斑。

索尼 PS2 的初"秀"还算是成功的：一阵令人窒息的迷雾，接着传来叮当作响的宇宙风铃声……一个黑色的宇宙怪物冒着蓝光展现在玩家面前，宣传片似乎刻意模仿"2001 太空奥德赛"的作派，把 PS2 比作了片中赐予人类高智慧和新生命的那块黑色的"宇宙之门"（也别说，PS2 那黑乎乎的样子还真的挺象，据说外观设计时就是受到了"2001 太空奥德赛"的启发，不知这个有没有知识产权方面的问题）。



号称要在 TGS 上出展 40 多个 PS2 游戏的索尼，实际上只展出了不到 20 个，这还是加上其他展台和一些水分后得出的数据，而其中可以供玩家试玩——同时也是 SONY 重点宣传的——只有 SONY 自己的 GT2000 和 NAMCO 的"铁拳 TAG TOURNAMENT"。

从完成度的角度讲，这两个游戏都不高。"铁拳"的背景有很明显的 BUG，而且与前景联系脱节；而"GT2000"也同样是在背景处理上一塌糊涂（我之所以愿意相信是完成度的问题，主要是我不太愿意相信 PS2 会令我感到失望）。不过新主机在画面处理上的独到之处还是很明显的：在 GT2000 的片头画面中，赛道上热气蒸腾的感觉被相当逼真的即时演算还原出来了，这在同类游戏中还是第一次看到。而车身眩目的反光也是非常漂亮，甚至超过了 PS 版的 CG 动画（问题是反光太过分了，过分到令人感觉虚假，不太象是即时演算的）。"铁拳"方面，与 DC 版"SOUL CALIBUR"最大的区别是：片头的即时动画中你可以看出角色细腻的脸部表情和眼睛的动态，而这是"SOUL CALIBUR"所未能表现的。游戏中有一版深夜雨后小巷的场景给我留下了深刻的印象：霓虹灯倒映在积水塘中与倒映在湿润的道路上是完全不一样的，这种细腻的感觉也是前所未见。

但是 PS2 给人留下的印象是，除了画质比起 PS（注意我这里指的是 PS 时代）来有本质提高之外，游戏本身并没有什么大的突破，之多只是一个增强版罢了——比如我玩了 GT2000 和铁拳，感觉与 PS 版其实是同样的游戏，这并不能让我感到特别的兴奋。而即使谈到画面，与 DC 目前达到的水平相比，两者也没有本质区别，感觉上似乎 PS2 的色彩更为浓烈一些，但这应该与目前 PS2 游戏几乎都是夜景或黑背景有关。不过解析度上的差别却比较明显：DC 游戏的解析度大多明显超过 PS2，铁拳还居然有明显的锯齿出现！这种有趣的对比使我回想起 MD 与 SFC 的争斗来，但是结果是否还会一样呢？

* * * * * * * * * * *

不过，若是这样就断言 PS2 没有什么新主张也有点主观。在会场中展出的所有 PS2 游戏，绝大多数只有惊鸿一瞥的 DEMO，也根本看不出有或者没有什么新游戏的感觉——一贯喜好推陈出新的史克威尔当然除外。

与 ENIX 积极主动响应索尼的号召相反，史克威尔虽然也在第一时间宣布加盟 PS2，但还是显得比较谨慎，宣布的软件数量并不多，也没有跟进

自己白金级巨作的续集（虽然业界普遍认为这只是时间问题，但我仍然怀疑史克威尔公司有重新倒向任天堂怀抱的可能）。不过他所展示的“BOUNCER”却给我留下了很深刻的印象：个人感觉这将会是PS2最出色的一个游戏。

号称“新概念RPG”的“BOUNCER”，实际上是一个“SPIKE OUT”加“FINAL FANTASY”的混合型游戏。使用了低解析度的画面虽然显得较为粗糙，但换来了非常绚丽、油画感极强的色彩和相当出色的特效，看起来还是非常值得的。

说到游戏本身，也确实令人感叹：整个游戏过程如同电影一样——我指的不仅仅是全程电影般的高光处理，还有游戏中的动作设计和镜头转换。还记得“MATRIX”吗？当“BOUNCER”中的角色使出腾空飞腿的动作时，我好象又看了一遍“MATRIX”——画面暂停，旋转180度，动作接续——力度感和速度感恰到好处，简直与电影中的影象一模一样！

BOUNCER只有演示动画，所以不明白它如何象演示中那样四人同时作战（PS2只对应2个手柄），也许将来会对应网络也未曾可知——但那终究是2001年以后的故事了。

* * * * * * * * * * *

除了“BOUNCER”、“GT2000”和“铁拳”，PS2似乎没有更多的游戏能够让我感受到新主机的实力。KOEI的“决战”，看网上动画比看实际的画面要好得多；NAMCO的“新RIDGE RACER”，片头动画要比游戏画面清晰得多；KONAMI的“WINING ELEVEN 2000”，远不如SEGA的“VIRTUA STRIKER 2000”来得完善……

PS2啊，想说爱你还并不容易。

其实并不是PS2的机能不够强大。之所以SONY让我有点失望，问题在于PS2并没有显现出多少超越现实科技的能力（而这是SONY先前拼命鼓吹的）——至少与DC相比并不占什么的优势。一度传言会采用曲面技术的超级主机，所构造的人物外形仍然有明显的多边形棱角和锯齿，这实在不能令人满意。

关于“铁拳”中的BUG，NAMCO的解释是“开发组只用了2周的时间来制作”，不过这个理由并不能站住脚：如果2周可以做到这样的程度，今天出展的可玩的PS2游戏就应该是200个而不是2个了吧？可是连SONY自己都没有拿出什么东西来，足可见PS2的软件开发很有一些问题（编者：关于PS2的这个问题本刊今期有相关报道），恐怕绝大多数游戏还处在RESEARCH而不是正式开发阶段吧？

世嘉仍想充老大

愿意而且能够与索尼唱对台戏的，只有世嘉，而DC则成为世嘉对付索尼的唯一武器。

世嘉的宣传以莎木为主，但展台上除了一个推箱子的小游戏之外，并没有什么新鲜玩艺儿出现，游戏也不可以试玩，令人顿觉不妙：这哪里象是在展示即将发售的游戏啊？（莎木预定10月28日发售）——后来果然传来了游戏再度推迟发售的消息。玩家实在不明白世嘉到底在搞什么东东，也不明白世嘉是打算缴械投降呢还是奋斗到底？

世嘉当然暂时没有缴械的打算，因为至少从画面上来看，DC并没有输给PS2。场内的兴奋焦点集中在网络对战的“VIRTUA ON 2”和“SPACE CHANNEL 5”上，虽然这两个游戏的完成度都相当高，但我不得不承认，有着漂亮的ULALA做宣传的SPACE CHANNEL 5显然更对观众的口味。

“SPACE CHANNEL 5”实际上是一个比较另类的舞蹈游戏。除了女主角ULALA的装束和动作比较前卫之外（这也难怪，因为她出生在26世纪哩！），游戏的方式也比较前卫——玩家并不象“DDR”那样根据游戏的提示来做动作的，游戏的节奏是要玩家自己领会的（这个游戏比较难解释，若有懵懂概不负责）。基本上，游戏中ULALA的对手毛罗星人会先把动作做一遍，同时口中按照动作的节奏以非常奇特、非常卡通同时也非常令人听不清楚的方式，用英语喊出“上上”、“下下”、“射击”等动作指示。轮到ULALA的时候，玩家要在没有提示的情况下，作出与毛罗星舞蹈节奏、方向都相符的动作，以此来救出被绑架的地球人。游戏非常刺激，也非常好玩（玩起来绝对比看我的文章有趣），加上还有ULALA来亲自赠送毛罗星人充气玩偶，试玩的人很快就排起了长队——后来这个游戏被评为本次TGS上最受欢迎的游戏，其魅力由此可见一斑。

* * * * * * * * * * * * * *

VIRTUA ON 2也是一点也不输给街机版，同样不输给街机游戏的还有“THE TYPING OF DEAD”——一个用打字的方法来完成“THE HOUSE OF DEAD”的游戏。此外，“VIRTUA STRIKER 2000.1”也以出众的游戏性和画面吸引了不少玩家。现在看来，DC移植NAOMI底板的游戏基本上都是轻而易举的，DC的拥有者应当可以放心了（强烈建议DC玩家使用VGA BOX，一旦DC以VGA BOX接驳电脑显示器，其画面效果将有质的飞越——绝对不逊色于街机MODEL3的效果，TGS上均是如此做的）。

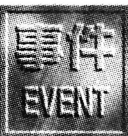
“生物危机·代号维罗尼卡”却表现的很出色。那种恐怖的感觉依仗DC强大的能力，在全景三维的画面中演绎得淋漓尽致。唯一让人感觉不满的是CAPCOM仍然没有使用MOTION CAPTURE技术，故而克莱尔的动作显得有些怪怪的……同样出色的还有ATLUS的“魔剑X”，不仅画面鲜锐，而且玩起来感觉也是一流。

在TECMO的展台前我没有看到作DOA角色打扮的MM（实在太失望了），但是却看见了正式推出的DOA2。这实在是一个非常出色的对战游戏，画面效果和动作的感觉一点也不比“铁拳”差，而原来被过分夸大了的某种特效现在也恢复正常了（该知道我指的是哪个特效吧？不是“取消”而是“正常”哦！），鉴于该游戏使用NAOMI基板，所以玩家应该丝毫不用担心DC版的移植度。

然而当我们谈到DOA2的时候，我不得不告诉DC玩家一个比较伤心的消息：DOA2的DC版虽然在今年年底就会推出，但那只是美版。TECMO称他们目前丝毫“没有推出日版的打算”，看来日本DC销售的不振确实有点让软件商灰心丧气。此外还有一个更大的打击：TECMO已经决定要推出PS2版的DOA2，而且会在“家用”游戏方面做一定的强化。唉，怪只怪世嘉自己不争气，错过了销售DC的黄金时间，有谁会把不到百万台的主机当一回事呢？老大，并不是想当就能够当上的。

结束语

第七届东京游戏展已经顺利闭幕。这次共有450部游戏参展，参观人数高达164000人，再破以往展会的纪录。展会的最后一天有8万人参加，相当成功。据主办单位日本电脑软件协会（CESA）表示，这次共有来自世界300家媒体派出记者访问，展会向国际化迈出了一大步。



流行时尚 家用游戏行业分离

本刊讯　因业务发展的需要，日本NAMCO今天正式宣布将专营TV GAME的CONSUMER部门分离出去。

当然，所谓分离是指该部门直接隶属于总公司的管理，而不是象以前那样受制于相关的研发部门。对该子公司NAMCO总部将拥有90%的控股权，这也是NAMCO历史最重要的一次业务分离。

NAMCO表示成立该公司将会使得公司可以专注家用游戏的开发，从而大大增强家用软件的数量。公司同时聘请了原SQUARE的制作人担任子公司的正副社长，新的开发计划很快就会宣布。

无独有偶，世嘉也进行了相类似的改组。日本世嘉的网络部于10月1日宣布独立，并与国际投资公司合并，将致力于DREAMCAST网络事业的开发。该新公司的名称目前不详。

美国世嘉方面，由于主机的超热卖而导致了DREAMCAST部门的独立，10月1日该公司已在旧金山正式挂牌营业。可以预见，这个决策将促使世嘉家用主机产业的发展，加上财政相对独立，更有利于资金的调度运用，世嘉家用游戏和网络事业可能因此而有较大程度的发展。

欧洲世嘉目前将不进行任何改组工作。

事件 EVENT

本刊与百事可乐首次合作 2000年共赞《美年达中国电玩榜》

本刊讯 经过长达近3个月的谈判，近日本刊和北京百事可乐草签协议，共同主办“中国电玩榜”。从2000年第一期起，共同推出以百事可乐饮料命名的“美年达中国电玩榜”。投票方式由读者自制选票改为附在杂志中的统一规格的名信片。排行榜亦根据读者的意见做了相应的调整，以便更适应玩家的需要。奖品仍旧为每月抽出50位读者奖励50元奖品，每半年抽奖一次，奖金3万元，全部奖品均由百事可乐公司提供。（详细办法见第12期《中国排行榜》）

经过详尽的青少年消费市场调查分析，百事可乐将其赞助的项目锁定于3个领域，第一是足球，今年的甲A联赛即被冠名为百事可乐甲A联赛，前不久又赞助了青少年街头足球比赛；第二是流行音乐；第三个就是电子游戏。根据百事可乐的调查结果显示，喜欢足球的青少年最多，大约为34%；其次是流行音乐大约31%；大约29%的青少年表示喜欢电子游戏。百事可乐当然不能漠视这一消费倾向，希望通过锲入电玩市场以提高其产品在青少年中的品牌效应。

除双方合作举办“美年达中国电玩榜”外，还计划于2000年举办规模空前的电玩大赛。请读者关注进一步的报道。

杂谈 TALKING

云山雾罩 微软X－BOX是假是真

本刊讯 也许是DC在美国的销售业绩激起了微软对娱乐业的兴趣，一个关于微软X－BOX的消息正在业界广泛流传。

传说中的微软主机具有比PS2更强大的三维处理能力（来自AMD的消息称X－BOX将采用他们的芯片），同样对应DVD和CD－ROM，不但可以浏览互连网，还内置5G的硬盘，供玩家下载各种资料和游戏，而售价却低得惊人（2000人民币左右）。据说微软认为X－BOX并不会对DC造成太大的威胁，因为其定位于家庭娱乐终端，意图强夺PS2可能占领的市场份额。

需要注意的是，微软目前没有对任何有关的消息进行确认，发言人只是表示MICRO SOFT将继续支持世嘉DC主机的发展。但是业界针对微软的这种说法指出，MS此举只是为了不过分刺激自己的合作者，而且PS2尚未正式发售，微软还有足够时间来发表他们的主机。

据消息灵通人士称，微软总裁比尔盖茨已经专程拜访了史克威尔美国总部，对双方在未来的合作进行了探讨。据说史克威尔对微软的计划很感兴趣，同时表示一定将大力支持X－BOX在未来的发展。但双方都未证实以上消息。

特报 SCOOP

美版DC销售再创佳绩 供货不足隐患未消除

本刊讯 曾经创下24小时近1亿美元销售额的美版DC，借着席卷美国的蚊香风潮再次刷新业界纪录。美国世嘉与日前表示到9月23日为止，美版DC主机已经在2周内售出51万4000台，成为美国家用游戏主机历史上最成功的销售。

玩家狂热使世嘉开始感到难以承受。据世嘉估计，如果玩家的热情持续不褪，世嘉将难以保证提供足够数量的主机。SOA的发言人表示，“世嘉可以应付100万台主机，但是如果谈到200万，那就有点困难了。”目前，DC的热火已经燃烧到了欧洲，近7成的零售商表示担心10月14日发售时，DC的供货量会有不足。

根据有关公司的调查表明，目前DC在美国侵占的主要是N64的市场份额，对PS的打击并不大。虽然N64在美国几乎与PS平分秋色，但对于世嘉原本的计划来说目标已有了一些偏差。

DC对PS市场份额的影响程度将关系到未来与PS2争夺的资本。当然，FF8和DINO CRISIS在美国的发售对牵制DC还是起了很大的作用。此外，同时发售18个游戏之后的空档期，也是造成目前情况的主要原因。

软件 SOFTWARE

NAMCO欲全机种制霸 铁拳仍可推出DC版？

本刊讯 虽然玩家已经被清楚的告知“铁拳TAG TOURNAMENT”将推出PS2版，但DC是否真的没有可能做移植了呢？

日本的一个电脑节目日前在北美推出了一个DREAMCAST特集，节目中赫然出现了“NAMCO开发DC版铁拳TAG TOURNAMENT正式决定”的字样！这实在令人惊讶。

在NAMCO正式宣布PS2版前，就有许多非正式的消息称DC版的铁拳已经在开发中，但出现“正式决定”这几个字还是第一次。目前NAMCO和SEGA对此都没有任何表态，而如果此消息属实，这将会是PS2和DC首次直接大碰撞，DC究竟可以做到PS2移植度的几个百分点也引起了玩家的兴趣。

另据来自日本非常可靠的消息表明，NAMCO还有两个DC游戏在开发中：一个射击游戏和一个赛车游戏，目前这两个游戏的具体名称和内容均不详，但可以知道的是NAMCO将会很快正式宣布这两个节目。

硬件 HARDWARE

PS2采用新动画技术

本刊讯 日前EA SQUARE宣布将与ANIMATION SCIENCE一起开发一个全新的PS2专用动画制作引擎，用以实现“空前绝后的画面效果”。

Animation Science将为之提供即时互动的三维动画、特效和物体状态模拟技术。而该公司同时也是索尼选定为其PS2核心“情感引擎”提供特效和物体状态模拟的开发商。目前该技术已申请了专利，并将在与EA合作制作PS2用游戏“CROSSFIRE”时第一次使用。

EA SQUARE的产品发展副总裁RAY认为Animation Science为他们提供了“强大而先进”的即时动画处理技术，而这些技术将使公司能够更快更好地制作出色的PS2游戏。

杂谈 TALKING

日元上升 利润下降

本刊讯 任天堂于今天宣布调低当年利润预算200亿日元，这是任天堂在近几年来最大一次调整利润预算。

事实上任氏的经营情况一直非常出色，远远凌驾于其它二大游戏巨头之上。这此调低利润预算主要并非出于销售上的原因，而是由于近期日元对美元汇率大幅度上升所造成的。任天堂也希望投资者对此保持清醒的认识。

山内家族的产业最近一帆风顺，将于11月份发售的GAME BOY COLOR版“口袋妖怪·金、银”预计会有300万份的出货量。这样，整个POCKET MONSTER系列任天堂就销售了超过800万套，超过了PS上最卖座的“GT赛车”（全球750万份）。

任天堂目前的收益主要都是依靠GAME BOY的主机来达成的。

事件 EVENT

意吞欧洲份额 SEGA再施大手笔

本刊讯 为配合美国DC的盛大发售而推迟了一个月的欧洲版DC终将于10月14日开始发售。与美国那轰轰烈烈的销售势头相比，DC在属于游戏业「第二世界」的欧洲似乎并没有红透半边天。但是世嘉仍然下了很大的力度来保证DC在欧洲的推广。日前该公司宣布将会在欧洲版DC发售至今年圣诞之间的两个月中推出总数高达43个游戏，这也创下了游戏史上又一个记录。

这43个游戏中有12个将随主机同时发售，其中包括「SONIC」、「SEGA RALLY 2」和重新制作过的「VIRTUA FIGHTER 3」。而排在11月份发售的巨作级节目还有「SOUL CALIBUR」和可能不会发售日版的欧洲足球冠军杯。

此外，欧洲世嘉还表示将开设一个名为Dreamarena的玩家网站，其中除了提供新消息之外，也提供聊天、电子邮件和网络商店的服务。这个网站的基本功能与日本的DRICAS完全相同。

事件 EVENT 日本正式宣布二手软件销售非法

本刊讯 今年5月，日本东京地方法院以游戏软件享有同电影等产品相同著作权的理由，判定销售二手软件合法，但是这项判决并没有成为此种诉状的先例。日前，大坂地方法院支持SEGA、NAMCO、SECI、CAPCOM等公司要求禁止销售二手软件的诉状，宣布销售二手软件非法。大坂地方法院宣判的理由是，尽管适用电影产品的著作权法，但是零售商在销售时还必须征得开发商的同意。显然开发商是绝对不会同意这种要求的，因此事实上在日本销售二手软件已经成为非法。目前日本已有一家大零售连锁商店因此而宣布倒闭。

对于禁止销售二手软件市场的反响非常强烈。玩家和零售商都不支持这种做法：对于只能购买原版软件的国外玩家来说，禁止购买价格较低的二手软件简直是雪上加霜；对于零售商来说更将大大降低他们的销售数量和利润。

但是日本电脑软件著作权协会、个人电脑软件协会、日本电脑娱乐软件协会等组织却发表声明，支持大坂地方法院的决定。他们表示这种严格的管理将有助于电玩业走出目前的低谷。

禁止二手软件销售是否会导致垄断法上的问题，目前还不清楚。

杂谈 TALKING 海豚计划遭受阻碍 松下退出联盟队伍

本刊讯 任天堂与松下的合作计划遭受严重挫折，松下总裁公开表示不参与任氏新主机的开发工作。

在日前于东京召开的松下新产品展示会上，松下的董事长河边钢纪对松下未来的走向做了一些说明。但是当被问及松下将如何配合任天堂在北美展开销售时，河边的回答居然是："我个人对游戏没什么兴趣，松下不做DOLPHIN"！在爆出了这个令人震惊的消息之后，河边没有允许记者再次提问便匆匆结束了记者招待会。

任天堂曾在今年的美国E3展上宣布将与松下、INTEL等公司一起开发新一代游戏主机"海豚"，用来对付索尼的PS2和世嘉的DC。由于河边总裁的含糊其辞，目前尚不清楚导致松下与任天堂翻脸究竟是什么原因，但是PANASONIC退出联盟已是肯定的。

业界猜测可能是当初松下涉足游戏业，结果在3DO上血本无归的教训使得河边钢纪变得更加警觉，同时也不能排除是任天堂态度过于跋扈而造成的。在超级任天堂时代，山内抛弃索尼所换来的教训是引入了PS这匹恶狼，今天的松下会怎样呢？

软件 SOFTWARE PS2快速开发工具诞生 制作游戏更加简便

本刊讯 阻碍PS2开发的困难似乎已经有了解决的方法，AI CUBE研制的工具也许可以避免这个问题。

据『日本科技新闻的报道』，采用AI CUBE的开发光碟之后，PS2游戏软件开发所需要的时间将可以缩短到6个月左右，这对于一些规模较小的软件商来说是非常实用的。

该软件使用在PS2的开发机上，可在WIN95、WIN98和NT状态下运行。目前的售价是300万日元(约合24万元人民币左右)。

硬件 HARDWARE 日立发表SH－5芯片 DC有可能提升机能

本刊讯 日立公司今天正式宣布了其SH系列的最新产品"SH5"，根据HITACHI的情报，DC将因此而有提升的可能。

日立SH－5的主要机能与特点是：主频400MHz、714MIPS、28GFLOPS，这些与PS2的指标基本相同，而耗电量仅为0.6瓦，还不到PS2主处理器"情感引擎"的十分之一。

引起业界注意的是日立特别表示SH5具有很好的向下兼容能力，所有SH－4的软件都可以在SH－5上使用。鉴于目前采用SH－4的主机只有SEGA的DREAMCAST，玩家很容易就会想到DC主机升级的问题。

早在推出DC的时候，世嘉就曾强调过DREAMCAST可以非常轻易地升级，这次日立所研发的SH5，是否就是为了DC升级而准备的呢？这究竟是世嘉为对付PS2早就预备的一手，还是故弄玄虚？看来只有让时间来回答了。

硬件 HARDWARE 任天堂又做惊人之语 海豚将使用WRITE DVD？

本刊讯 据日本"FAMI通"的消息，任天堂表示其未来的128位元主机"DOLPHIN"将具备可"写入"数据的能力，鉴于之前任天堂宣称"DOLPHIN"采用的是DVD媒体，海豚将使用WRITE DVD似乎已是现实。

根据报道，任天堂肯定新主机是可以具备类似当初N64 DD的机能，玩家可以写入新资料或者对原有资料做修改。但如果这在DVD上实现的话确实非常不可思议，因为按照目前的价格来看如果采用DVD烧录设备，主机的售价必然高不可攀。究竟任天堂真的打算如此操作，还是另有所指(推出类似DC和PS的携带式记录卡)，目前还不清楚。也许等明年夏天任天堂正式发表DLOPHIN主机时才能知道。

此外，任天堂还宣布DOLPHIN将采用S3的专利贴图压缩技术。根据S3的资料，这种压缩技术比现有的压缩技术高6倍，与DVD这种高规格ROM配合使用将可以发挥更大的能力——尤其在动画回放速度方面将有很大的提高。

任天堂计划在其绘图芯片里搭载该项技术。

杂谈 TALKING 莎木再次延期 玩家深表不满

本刊讯 在玩家和业界中广为流传的DC游戏"莎木"延期的消息最终被证实。日前世嘉正式公布了莎木推迟发售的消息，新发售日预定在明年春天。

据官方消息称，莎木之所以要推迟是为了带给玩家一个"更好"、"更完善"的游戏，但业界普遍认为这是世嘉针对PS2发售的策略性延期。此举在玩家中反应强烈，许多DC拥有者在各大网站投诉以表示自己的不满。不少玩家表示，既然世嘉已经开始了预约活动(甚至在TGS展上也有预订单发放)，表明"莎木"的完成度已经相当高，完全可以准时推出。但现在因为PS2而延期，充分表现了世嘉对主机缺乏信心，从而挫伤了玩家对DC的积极性。业界同时也认为，"莎木"是DC目前最重要的一个节目，只有抢在PS2推出前占领市场才是正确的做法，与PS2火拼则必然得不偿失。



目前，世嘉已停止并收回了所有的"莎木"预订，原预订了莎木的所有玩家，将会在10月28日当天得到一条免费赠送的玲莎花(游戏中人物)丝带予以补偿。

新闻分析

关于PS2发表会的另类感想

本刊专稿/日本　烟山哲哉

编者按：以下这篇文章是著名日本游戏评论家烟山先生撰写的。在众多关于PS2的评论中，烟山先生有独特的看法。尤其是商战中的王者风范，体贴玩家的职业道德都对我们很有启发。烟山先生对中国和中国人抱有美好的感情，一直在为中日两国文化、两国媒体的交流和勾通做桥梁作用。另外感谢台湾尖端出版社《S·G杂志》提供这篇文章的版权。

SEGA的哀兵政策

还记得曾以SEGA SATURN(SS)在硬件市场上遭到惨败的SEGA，在去年5月底举行发表会首次公开其新主机DC，同时也宣布要推出一些通过自我检讨而策定出来的全新硬件战略；当时该公司在宣传方面还进行一系列非常大胆的自我否定：在报纸广告上大问"SEGA是否就此一败涂地?"。电视广告上甚至令小孩说出一句"SEGA太老土啦!PS好玩得很多啊!"——爽快地承认上一回合的惨败，并以挑战者的姿态宣布再战。SEGA的这种态度引起了人们的好感，产生出一股很多人对SEGA说声加油的气氛。尽管当时这些啦啦队员，大多都不大认为DC会取得胜利……。因为，我们在DC发表会上就可看到几个令人不安之处：从该发表会看来，SEGA对DC这部新主机的定位是"接近PC的游戏机"，但这个定位能否吸引用家呢?DC的最大卖点就在于其上网功能，但因为来自基本建设较落后等原因，在日本上网还不很普遍，收费亦不低，所以难以相信此一优势短期内能受到广泛用家的欢迎。DC主机性能确实可算现有机种之最，但若与当年SS及PS的3D画面所带来的冲击比较的话就不算够"革命"(相信PS2也是如此)。

SCE放眼"非玩家"的原则

日本的家用游戏机用家可分为"玩家"和"非玩家"两种，其中占着过半比率的却是后者，是每个星期只玩两三次电玩，对游戏软硬件的知识、要求、执著都不很大的成年男女。可能那些DC的"卖点"大可吸引"玩家"，但对"非玩家"来说，却不会成为魅力所在。看看日本市场的规模就可知道，只依靠"玩家"的支持，主机销量无法过1000万大关(其实连500万都达不到吧)，得不到多数派的支持，当然也不能在主机大战中胜出。

其实在DC发表会的两个星期前，我访问过SCE广报部主管加治井佑介先生，当时顺便也问过为什么SCE对网上游戏方面不大积极。他就表示："我们公司认为游戏或Computer Entertainment是属于Mass(大众)的东西。如果网上游戏变得很普遍，我们也会考虑打进这个市场吧！但看来作为针对大众的生意，它目前还不十分成熟，所以我们对它的兴趣也不大。"

实际上，PS2的主要卖点中也包括有关上网的一项，但她却不像DC那般"走得太快"；SCE久多良木健社长在PS2发表会上表示有关项目直到2001年才会开始运作，并估计其大大开展要等到进入第二年(2002年)以后。就如PS时代那般，PS2也在各方面似乎很坚持"放眼'非玩家'"的大原则，这一点可能算是这部新主机与DC之间的最大分别。

在游戏界的"信用"

但我认为，其实当时很多人有点担心DC在市场上的前途，其最大理由是因为：在游戏界里，SEGA的"信用"并不很高。我不是说SEGA是一家不讲信用的公司，而是银行经常用的那个"信用"。SEGA的"担保"不大，SS的地盘总共加起来也只有四五百万台，其每一代主机都甘于"老二命"。因此在DC发表会上听到其全新硬件战略后，不少人会拥有"构思不错，但到底能不能做到?"等感想也不足为奇吧?日本电玩月刊《电击王》(98年7月号)，在DC发表会后不久就对156家软件厂商进行问卷调查，其中一个问题有"你看DC的最后总销量会达多少?"结果受访者的76%却表示"500万台以下"，即与SS大致相同。

不知软件界在接到关于PS2的各类具体消息后会有怎样的反应?实际上，在这次发表会里已有如SQUARE、NAMCO、KONAMI、CAPCOM及ENIX等"龙头级"名牌厂商统统都公开其PS2游戏的具体名称，其中有些作品已有DEMO片段出现，更有可试玩的，这或者可以说显示软件力量的意思所在。KONAMI也已决定将其名作棒球系列及足球系列放在PS2上推出，值得留意的是其游戏名称分别是《实况野球7》、《Perfect Striker 2000》。这是否意味着，该公司要把两个名作系列之"正统版"的据点，从N64移到PS2之上呢?

名牌厂商之所以早在主机发售日的半年前已如此投入，也不外是因为SCE的"信用"颇大。"信用"越大，其主机对徘徊几年的软件体市场带来突破的机会自然也大，甚至也有可能给整个日本经济带来活气吧?若从各全国性大报纸的有关报导，看看财经记者对新主机的期待度的话：三大报纸《读卖新闻》、《朝日新闻》、《每日新闻》为PS2发表会所花费的份量(以一行12字来计)分别有93行、38行、42行，而《日本经济新闻》则超过120行。与去年的DC发表会(《读卖》38行、《朝日》35行、《每日》23行、《日经》36行比较的话，便可见PS2受到更大的期望，这自然也就会使"非玩家"对PS2的注目程度有所提高。)

SCE的必胜姿态

顺便一提，这次的PS2发表会基本上只有"由SCE社长介绍新主机"、"发表第三厂商名单及其新作阵容"及《试玩》三个程序，却没有如DC发表会那般的种种特别表演和有趣演出。可能SCE不大喜欢那种口味吧！但更大的理由，是否因为身在胜者地位的SCE，根本不需要设法"造势"?这是否显示着SCE对PS2的信心之大，即"只要把PS2的性能、游玩世界构想及软件阵容给参会者知道，就足以使他们感到PS2必胜无疑"……?

最明显地表示其信心之大的，大概是"要把39，800日元的PS2在发售日及第二天放100万台(只限在日本国内！)"这个出货计划吧！难道因为亚洲地区不与日本同时发售，所以为了水货，商人要准备较多货源吗?(说笑而已)

如此首批主机货量，在日本游戏界当然史无前例了，据说在家电行业卖出100万台一般要花几年，连当年的Walkman也不是那么红(用三年卖了400多万台……嗯，还远不如PS)。久多良木SCE社长表示过："我们并不考虑短期内会把PS2用在游戏机以外的方面"，但这个销售目标似乎令人感到在SCE心目中的PS2，早就不像是一部纯粹的游戏机了。不知为了头几天内能卖出100万台主机，SCE要使出一套怎样的宣传战略……?对我来说，这一点比试玩PS2游戏更加吸引人。

我当然不是说SCE信心过大，相信在发表会上听到其新主机战略后，在场的大部分人都不会觉得"构思不错，但到底能不能做到?"，反而会认为"既然SCE说要做，那大概就会做得到吧！"。我只是想进一步了解一下，到底PS2要走上哪一条道路?

知己知彼·百战百胜

SCE广报部主管加治井先生接受我访问时曾表示过："当我们加入游戏界的时候，任天堂在市场上拥有很大的占有率。那时我们研究过这个市场好在哪里，不好在哪里，结果发现也有不少不好的地方，而我们的模式就是把它改善过来。如用家、游戏创作人、零售店等，他们都会有互不相同的'理想的方式'，我们的生意模式，就是在对各方的意见进行研究后才定出来的。"

当年SCE为PS而推出的生意模式，的确有一种"为民除害"的色彩。虽然它还不算是十全十美的一套，但此一尝试使经历过超任时代的软件界、零售界、用家三者大受吸引，这也成了PS成功的主要原因之一。至少可以说，当时PS是以其身上之"德"来争取到软件界及零售界大力支持。

——那PS2又如何呢?SCE所推出的关于全新游玩世界("数位"所带来的多种互动娱乐)的构想，便显示PS2的性能及其游戏界周围的环境，比在五年前PS出道时进化得令人惊讶。如此大幅进化，会使SCE给我们看到新的、能弥补PS"为民除害"模式之不足的一套出现吗?还是，更会使小型厂商或无名天才难以发挥，更使小店东主伤透脑筋，又要逼买软件的用家准备更多的开支?

要以其压倒性"信用"、主机性能及其新世界构想来得到软件界的支持，而在硬件市场上再次争取到最大地盘。——这个方法当然不错，又可行；但如果只有这些，那就是霸者之道，我们无法从中看到"德"之一字。这次参加PS2发表会，其主机性能及新世界构想之完美，给我留下了深刻的印象，我个人对她的登场也期待不已；但不知为什么，PS2还未能令我想对她说声加油呢！

★ 继任天堂去年发售 GameBoy 的专用摄影机及打印机，日本 Bandai 公司于今年 9 月 14 日为他们的黑白液晶掌上游戏机 Wonder Swan 推出专用数码照相机。

★ 据日本 G－TIME 的消息，日本游戏公司 AKI 将在今年东京电玩展上公布第一款能够让 DC 与 GBC 互动的游戏，为日後 SEGA 与任天堂的合作打开一条通道。

★ SEGA 公司表示，DC 的游戏网络要到 2000 年下半年才能支持网上游戏，同时公布了一些当前的铺设计划，显示出发展网络功能的决心。

★ 据可靠消息，由《生物危机》改编的射击游戏正在开发过程之中，暂时定名为《生物危机··生存者》，玩者将使用 Namco 的光枪“GunCon”在全 3D 地图中移动射击。

★ Square 正式宣布，将在 12 月 PS 上发行《PE 2》，在新作中，Aya 因为受到线粒体的影响，面貌会有所改变。

★ SEGA 公司最有名的 RPG 之一《梦幻之星》系列，在历经长达五年的等待之後，最新作《梦幻之星网络版》终于在这次的东京电玩展中透漏出消息，预计将在 2000 年发售。

★ 在东京电玩展上展出了一款由 SQUARE 开发的对应 PS2 的动作游戏《BOUNCER》，整体水平相当高。有关人士表示，如果有足够多的这种高水平游戏作支援，PS2 的前途将不可限量。

★ 据日本产经新闻报导，SQUARE 将在 PS2 上推出大量优秀作品，其中包括正在开发中的著名 RPG 系列《Final Fantasy》最新作。社长武市智行在 9 月 17 日的东京电玩展联谊会上表示，预计在 2001 年 3 月于 PS2 上推出的超大作《Final Fantasy X》将对应一部分网络功能。

★ SEGA 公司在东京电玩展开幕前公布了 DC 上的一系列新游戏，名单中包含了超过 120 个作品，其中有不少名字都闻所未闻。

★ 光荣（KOEI）公司突然宣布，著名 SLG《三国志》系列最新作《三国志 7》将在年底推出，作品具有全新的系统及游戏模式，力图开创三国系列的新篇章。

★ SQUARE 计划在 11 月 23 日于横滨国际展览馆举办新作发表会，可能会趁此机会公布出将在 PS 推出的《Final Fantasy 9》的一些具体细节，以及 PS2 的新作软件。

★ 3DO 公司的现任总裁 Trip Hawkins 近日接受记者专访，他表示对任天堂新主机“海豚”有极高的兴趣，如无意外，他们将加盟海豚。

★ 前一阵，美国地区曾有传言，KONAMI 已经取消 DC 版《恶魔城·苏生》（Castle vania· Resurrection）的制作计划，不少 DC 玩家怨声载道，现经联络确认，DC 版《恶魔城》的开发工作正在进行之中。

★ 原本预计在 10 月 28 日发售的 DC 超大作《莎木 一章·横须贺》在 10 月 1

PLAY STATION

中文名称	外文名称	厂商	类型	其它	预售日
饲养种马'99	ブリーディングスタッド'99	KONAMI	SLG	4800 日元	11 月 2 日
小精灵世界·20 世纪动画	パックマンワールド·20th アニメバーサリー	NAMCO	ACT	4800 日元	11 月 2 日
最终电车(廉价版)	最终电车(廉价版)	VISIT	AVG	1980 日元	11 月 4 日
潜艇猎手 虎	サブマリンハンター 虎	VICTOR SOFT	SLG	5800 日元	11 月 4 日
机器人格斗场～流行精品 1280 日元第 5 集～	ロボピット～ポップ コレクション 1280 元 vol.5～	ALTRON	FTG	1280 日元	11 月 11 日
ROX～流行精品 1280 日元第 6 集～	ROX－ロックス－～ポップ コレクション 1280 元 vol.6～	ALTRON	PUZ	1280 日元	11 月 11 日
西游记	西游记	KOEI	S·RPG	6800 日元	11 月 11 日
立体忍着活剧 天诛 忍百选	立体忍着活剧 天诛 忍百选	SME	ACT	2500 日元	11 月 11 日
囚徒	プリズナー	每日 COMMUNICATIONS	AVG	5800 日元	11 月 11 日
数码博物馆·山形宽	デジタルミュージアム·ヒロ ヤマガタ	IMAGINEER	ETC	7800 日元	11 月 18 日
占卜～恋爱星座占卜～	ザ·占い～恋爱星座占い～	VISIT	ETC	1800 日元	11 月 18 日
占卜 2～每日塔罗牌占卜～	ザ·占い 2～每日のタロット占い～	VISIT	ETC	1800 日元	11 月 18 日
超级冲浪 2000	MAX SURFING 2000	KSS	SPG	5800 日元	11 月 18 日
滑稽企鹅～欢迎到南极来！～	fun！fun！Pingu～ようこそ！ 南极へ～	SME	AVG	4800、PDA	11 月 18 日
滑稽企鹅～欢迎到南极来！～(限定版)	fun！fun！Pingu～ようこそ！南极へ～(限定版)	SME	AVG	5800、PDA	11 月 18 日
PANDORA MAX 系列·龙骑士的光荣	PANDORA MAX SERIES·ドラゴンナイツ グロリアス	PANDORA BOX	AVG＋RPG	1980、振动手柄	11 月 18 日
最强东大将棋 2	最强东大将棋 2	每日 COMMUNICATIONS	TAB	6800 日元	11 月 18 日
智能麻将 2000	AI 麻雀 2000	アイフォー	TAB	6800 日元	11 月 25 日
真爱物语·拥趸盘	トゥルーラブストーリー ファンディスク	ASCII	ETC	4800 日元	11 月 25 日
柏青嫂 阿尔塞王国 2	パチスロ アルゼ王国 2	アルゼ	SLG	5800 日元	11 月 25 日
成功的故事	サクセスストーリー	ALTRON	SLG	7800 日元	11 月 25 日
白色钻石	White Diamond	エスコット	S·RPG	6300 日元	11 月 25 日
劲舞革新版 二度混音·附加俱乐部版 vol.1	Dance Dance Revolution 2nd ReMIX·APPEND CLUB VERSION vol.1	KONAMI	SLG	2800 日元	11 月 25 日
心跳纪念品 2	ときめきメモリアル 2	KONAMI	SLG	6800、PDA	11 月 25 日
心跳纪念品 2 限定版	ときめきメモリアル 2 限定版	KONAMI	SLG	9800、PDA、5CD	11 月 25 日
超低价 1500 系列·F1 车队运营模拟	SuperLite 1500 シリーズ·F1 チーム运营シミュレーション	SUCCESS	RAC	1500 日元	11 月 25 日
超低价 1500 系列·新生厕所的花子小姐	SuperLite 1500 シリーズ·新生トイレの花子さん	SUCCESS	AVG	1500 日元	11 月 25 日
超低价 1500 系列·超级赌场特别版	SuperLite 1500 シリーズ·SUPER CASINO SPECIAL	SUCCESS	TAB	1500 日元	11 月 25 日
GT 赛车 2	GRAN TURISMO 2	SCEI	RAC	6800、振动手柄	11 月 25 日
尼奥罗特·雕刻的纹章	Neorude·刻まれた纹章	TECHNO SOFT	RPG	5800 日元	11 月 25 日
真·魔装机神 装甲战斗	真·魔装机神 PANZER WARFARE	BANPRESTO	S·RPG	6800 日元	11 月 25 日
译名无法确定	着信メロディだもん	VING	ETC	1980 日元	11 月 25 日
爆流	爆流	フジミック	SPG	5800 日元	11 月 25 日
周刊 Gallop 血性之王	周刊 Gallop ブラッドマスター	PONY CANYON	SLG	6800 日元	11 月 25 日
粘土人·武装曲棍球	クレイマン·ガンホッケー	RIVERHILL SOFT	ACT	3800 日元	11 月 25 日
通天之塔	THE TOWER OF BABEL	テクノソレイユ	PUZ	3800 日元	11 月上旬
守门员们	ゲートキーパーズ	角川书店/ESP	S·RPG	6800 日元	11 月下旬
弹子机厅！ 职业 Jr. Vol.3	パーラー！ プロ ジュニア Vol.3	日本 TELENET	SLG	2900 日元	11 月下旬
柏青哥	パチってちょんまげ	ハックベリー	SLG	5200 日元	11 月下旬
激情枪骑兵	グローランサー	ATLUS	RPG	6800 日元	11 月
机器猫 2 SOS！(复刻版)	ドラえもん 2 SOS！おとぎの国(复刻版)	EPOCH	ACT	2800 日元	11 月
译名无法确定	リングライズ	EPOCH	RPG	5800 日元	11 月
洛克人 5·蓝色之莨	ロックマン 5·ブルースの莨！？	CAPCOM	ACT	2800、PDA	11 月
鬼眼城	鬼眼城	讲谈社	AVG	5800 日元	11 月
悠久之瞳	ククロセアトロ～悠久の瞳～	SUNSOFT	S·RPG	5800 日元	11 月
私人巴士 1－2－3 命运！·改变命运的人	シーバス 1－2－3 DESTINY！ ·运命を変える者	JALECO	A·RPG	振动手柄、PDA	11 月
阿兰多拉 2·魔进化之谜	アランドラ 2·魔进化の谜	SCEI	A·RPG	5800、振动手柄	11 月
电视宠物	Pet in TV	SCEI	ETC	5800 日元	11 月
侦探神宫寺三郎·灯火消失的瞬间	探侦神宫寺三郎·灯火が消えぬ间に	DATA EAST	AVG	5800 日元	11 月
长喇叭	チャルメラ	PACK IN VIDEO	SLG	5800 日元	11 月
一击 钢人	一击 钢の人	BANDAI	SLG	5800 日元	11 月
超谜王	超谜王	BANDAI VISAUL	QUZ	5800 日元	11 月

日宣布延期，发售日改为 2000 年春季末定，同时暂停所有预约活动。这使得 SEGA 公司股票价格一路下跌，据不确定消息，SEGA 公司可能会被迫将《莎木》发售日提前到今年 12 月 17 日。

★ 任天堂与美国 3D 加速卡开发商 S3 日前共同发表合作声明，将在任天堂新世代游戏主机上搭载 S3 最新研发的影像压缩技术"S3TC"。S3 为计算机开发的 Savage 系列显示卡一直因为驱动程序不够完善而难以问鼎，希望这次与任天堂的合作能为其带来转机。

★ 据日本产经新闻报导，NAMCO 日前成立了一家名为 Monolith Soft 的游戏开发分公司，并表示可能委任这家分公司在 PS2 上进行 RPG 游戏开发工作，而 NAMCO 著名的 RPG《幻想传说》(Tales of Destiny)系列就出自该公司之手。

★ 今年 PS 的 RPG 大作《Final Fantasy 8》于 9 月 9 日在北美地区上市，连续三周蝉联销售榜冠军，共卖出 100 万套，连同日本卖出的 350 万套，FF8 全球销售量突破 450 万。

★ 任天堂曾在今年五月份的美国 E3 展上表示，年内会在 N64 上推出即时战略游戏大作《星际争霸 64》(Star Craft 64)，最近传出消息，发售日将被稍作推迟，玩家要等到明年早些时候才能玩到游戏。

★ 日本知名剧团"Super Eccentric Theater"日前表示，正在计划演出由《生物危机》改编的舞台剧《生物危机・原始纪元》，描写在浣熊市发生的整个恐怖事件的真正原因，预计 2000 年 7 月开始在日本各地巡回演出。

★ 北美玩具连锁商"玩具反斗城"日前推出一项非常疯狂的 DC 促销活动，玩家用 PS 主机(不论新旧)外加十片 PS 游戏(不论新旧)来购买 DC，可以折价 100 美元，只需再付 99 美元即可。

★ 日本 KONAMI 正式宣布与 TOKYO FM 合作，开发适用 TOKYO FM 系统进行无线资料传送的产品。使用了特别技术的 TOKYO FM 可以利用电波将信息进行无线传送，玩家不需要操作机器来接受信号，相反的，机器本身会进行自动的信息接收和更新。这使得网络变得更加方便和快捷，由此也被称为"可见的 RADIO"。KONAMI 将会在街机、电子玩具和便携式游戏机上广泛地使用该技术系统，届时玩家也许可以享受到这种新科技所带来的乐趣吧!

★ 被目前网络速度所限制的网络游戏发展将会有较大的飞越，超高速网络的实现将促使这类游戏的发展。网络的延时问题是当前最大的麻烦，但是如果日本经济新闻的消息正确的话，这个问题很快便能够得到解决。在未来的十年内，各国所致力开发的超高速网络系统将可以陆续完成，这会给网络游戏玩家带来从未有过的便利。日本政府今天也宣加入这支超高速网络的研发队伍，明年开始，日本将开发速度是现在 100 万倍的超高速网络。该网络由于使用了光纤通信方式，资料的递送量将可以达到 1000 兆位级。相信 10 年以后，网络游戏将成为真正的流行。

以上一句话新闻为王骏生与 PERFECT 友情提供，特此致谢!

	中文名称	外文名称	机种	厂商	类型	其它	预售日
其它	苍钢的骑兵・宇宙鹫狮	苍钢の骑兵 スペースグリフォン	DC	PANTHER SOFTWARE	STG	舱内、振动	11月3日
	兰古瑞萨 千禧版	ラングリッサー ミレニアム	DC	MASIYA	S・RPG	5800日元	11月3日
	田中寅彦的秘寅流将棋 居飞车穴熊篇	田中寅彦のウル寅流将棋 居飞车穴熊编	DC	ARK SYSTEM WORK	TAB	5800、通信	11月11日
	对接火箭(通常版)	チューチューロケット!(通常版)	DC	SEGA	A・PUZ	VM、通信、VGA	11月11日
	对接火箭(带彩色手柄)	チューチューロケット!(カラーコントローラセット)	DC	SEGA	A・PUZ	4800、摇杆、键盘	11月11日
	超级制作者	SUPER PRODUCERS－目指せショウビズ界－	DC	HUDSON	SLG	通信、VGA	11月11日
	棋太平 金版	棋太平 GOLD	DC	NET VILLAGE	TAB	键盘、VGA	11月18日
	魔剑 X	魔剑 X	DC	ATLUS	AVG	6800日元	11月25日
	死亡绯红 2～梅拉尼特的祭坛～	デスクリムゾン 2－メラニートの祭坛－	DC	EQUAL	STG+AVG	光枪、振动	11月25日
	鸟笼 第二部	グラウエンの鸟笼 Kapitel 2"鸟笼"	DC	SEGA	ETC	键盘、DD专售	11月25日
	拉斯维加斯旅行十连胜	ネッパチ～10连チャンでラスベガス旅行～	DC	大黑电机	SLG	通信、VGA	11月25日
	高尔夫小子	ゴルフやろうぜ	DC	BOOTM UP	SPG	振动、通信、VGA	11月25日
	电幻天使对战麻将 香格里拉	电幻天使对战麻雀シャングリラ	DC	MARVELOUS	TAB	5800日元	11月25日
	超级战翼	ギガウイング	DC	CAPCOM	STG	5800日元	11月
	F1 世界大奖赛 DC 版	F1 WORLD GRAND PRIX for Dreamcast	DC	VIDEO SYSTEM	RAC	VM、振动、VGA	11月
	极速恶魔	スピード デビル	DC	UBI SOFT	RAC	5800、方向盘	11月
	乔乔奇妙的冒险 向着未来的遗产	ジョジョの奇妙な冒险 未来への遗产	DC	CAPCOM	FTG	摇杆、振动	11月
	视点 2064	VIEW POINT 2064	N64	SAMMY	不明	7800、卡带	11月11日
	Q 版赛车 64 2	チョロ Q64 2 ハチャメチャグランプリレース	N64	TAKARA	不明	6800、卡带	11月下旬
	甲虫大冒险赛跑	ビートルアドベンチャー レーシング	N64	EA SQUARE	不明	6800、卡带	11月
	定制机器人(暂定名)	カスタムロボ(假题)	N64	NINTENDO	不明	卡带	11月
	双子星喷射战机(暂定名)	ジェットフォースジェミニ(假题)	N64	NINTENDO	不明	6800、卡带	11月
	译名无法确定	KLUSTAR	GB	SPIKE	不明	3980、卡带	11月11日
	小魔法	リトルマジック	GB	ALTRON	不明	3980、卡带	11月12日
	～仓库番传说～光与暗之国	～仓库番传说～光与暗の国	GB	J WING	PUZ	3980、卡带	11月18日
	口袋妖怪・金	ポケットモンスター 金	GB	NINTENDO	RPG	3800、卡带	11月21日
	口袋妖怪・银	ポケットモンスター 银	GB	NINTENDO	RPG	3800、卡带	11月21日
	筋肉番付 GB～你就是挑战者!～	筋肉番付 GB～挑战者は君だ!～	GB	KONAMI	不明	4500、卡带	11月25日
	狂热节拍 GB2	ビートマニア GB2 ガッチャミックス	GB	KONAMI	SLG	4300、卡带	11月25日
	突击! 啪啪啦队	突击! パッパラ队	GB	J WING	不明	4500、卡带	11月25日
	大对决	グランデュエル	GB	BOOTM UP	不明	4500、卡带	11月26日
	超级中国斗士 DX	スーパーチャニーズファイターDX	GB	CULTURE BRAIN	ACT	3900、卡带	11月上旬
	传统将棋 圣	本格将棋 圣	GB	CULTURE BRAIN	TAB	3900、卡带	11月中旬
	俄罗斯方块冒险	テトリスアドベンチャー すすみミッキーとなかまたち	GB	CAPCOM	PUZ	3800、卡带	11月
	魔法宝石 GB～手冢治虫的角色们～	コラムス GB～手冢治虫キャラクターズ～	GB	MEDIA FACTORY	PUZ	3800、卡带	11月
	杰克的大冒险～大魔王的逆袭～	ジャックの大冒险～大魔王の逆袭～	GB	IMAGINEER	不明	卡带	11月
	R－TYPE DX(暂定名)	R－TYPE DX(假题)	GB	EPOCH	STG	3980、卡带	11月
	旋律少年(暂定名)	メロディキッズ(假题)	GB	EPOCH	不明	3980、卡带	11月
	大众将棋・初级篇(暂定名)	みんなの将棋・初级编(假题)	GB	M・T・O	TAB	3980、卡带	11月
	译名无法确定	ファーゼライ!	NGP	SUCCESS	不明	3800、卡带	11月
	机甲世纪	机甲世纪ユニトロン	NGP	梦工房	不明	3800、卡带	11月
	译名无法确定	つなげてポンッ! 2	NGP	梦工房	不明	3200、卡带	11月
	混合磁体	ミングル マグネット	WS	HULL CORPRATION	不明	3800、卡带	11月2日
	竞马	KEIBA	WS	BACK	不明	3800、卡带	11月2日
	装甲单位	アーマードユニット	WS	SAMMY	不明	3800、卡带	11月18日
	花式撞球 WS 版(暂定名)	サイドポケット for ワンダースワン(假题)	WS	DATA EAST	SPG	3800、卡带	11月中旬
	卡片捕捉者 樱～樱与不可思议的苦劳卡片～	カードキャプターさくら～さくらとふしぎなクロウカード～	WS	BANDAI	不明	3800、卡带	11月下旬
	靠近接吻…～海边小夜曲～	KISS より…～Seaside serenade～	WS	KID	不明	4200、卡带	11月
	缓冲器进化	バッファーズエボリューション	WS	BANDAI	不明	3800、卡带	11月
	袖珍谜王	谜王 pocket	WS	BANDAI VISAUL	不明	3800、卡带	11月

注：以上软件发售预告表内的游戏均为日版发售时间，表格的最终统计时间为 10 月 8 日。表中游戏的发售日有变动的可能性。

紧急报告！

PLAY STATION 2

相关情报大公开



编译/PLAY STATION、PERFECT

9月13日，索尼电脑娱乐（SCE）的新硬件——下一代PS被正式公布。在东京都的饭店中举行了大规模的新闻发布会，新主机终于揭开了它神秘的面纱！新主机被SONY正式命名为"Play Station 2"，其简称也照例被定为"PS2"。（这和预想的完全吻合吧！）PS2的外壳颜色是黑色，机体上印有"PS2"的标志。现在PS软件的数据面是黑色的，而PS2用CD－ROM是蓝色、DVD－ROM是银色，这样的话使用时就绝对不会弄混了。主机工作时既可平卧放置也可竖立放置。此外，CD舱采取了创新的抽屉式设计，这与传统的外盖式的相比更加接近PC的光驱的设计，因此相当引人注目。

当日，SCEI还公布了PS2的发售日将定在明年3月4日，也就是"平成12年3月4日"，这一"1·2·3·4"并列的数子可谓独具匠心。而新主机价格则是无人不为之心动的39800日元（约合人民币3100元左右）！这样的售价与PS发售之初时的价格完全相同，但是只要想到新主机能够完全兼容PS软件，并且附带直接播放DVD电影的功能，就可以预计到PS2将博得多大的人气。

另外，沿袭PS手柄、记忆卡、PDA的说法也得到了进一步证实，并且在PS2发售同时，大容量记忆卡和新型振动手柄也将随即投入市场。为了改善现有记忆卡容量小的弊端，新型记忆卡会采用8倍于现型记忆卡的8MB大容量，读取速度也将提升250倍（发售初价格为3500日元）。新型振动手柄Dualshock 2与现行振动手柄的外观基本一致，并且除开始键和选择键以外的全部键位都可以进行模拟化输入（发售初价格为3500日元）。

最后是关于出荷数量的问题。SCEI的久多良木社长在发布会上放言——"PS2在发售日2000年3月4日的一周内就能达到出荷100万台的佳绩"。当然，这是要有众多强大软件做后盾的。在发布会当天就有12款PS2软件出展，其中包括"铁拳"、"GT2000"等名作的续篇。目前SCE已经和日本国内的89家公司，海外的73家公司鉴定了生产合同。可以说现在制作中的游戏就已经多得让人不知道玩什么好了！



▲"决战"的演示画面前人头攒动。



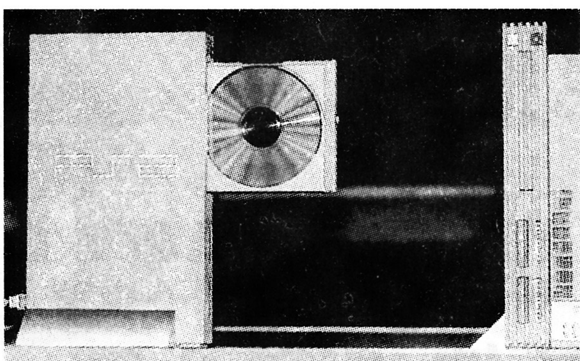
▲PS2"铁拳"中的凌晓雨。

PS2主要性能指标

○外型尺寸：301mm(W)×178mm(D)×78mm(H)
○单机总量：2.1 KG
○CPU：128位"Emotion Engine"(294.912MHz)
　高速缓存：指令16KB、数据8KB＋16KB(SP)
　主内存：Direct RDRAM
○内存容量：32MB
　内存总线带宽：3.2GB/秒
　协处理器：FPU
　（浮点加乘运算器×1、浮点除法运算器×1）
　矢量运算部件：VU0＋VU1
　（浮点加乘运算器×9、浮点除法运算法×3）
　浮点运算性能，6.2GFLOPS/秒
　3DCG座标运算性能：6600万多边形/秒
　图像压缩方式：MPEG2
○图形芯片："Graphics Synthesizer"
　时钟频率：150MHz
　DRAM总线带宽：48GB/秒
　DRAM总线宽：2560bit
　矢量构成：RGB：Alpha：Z(24：8：32)
　最大描绘能力：7500万多边形/秒
○音源处理器：SPU2＋CPU
　同时发声数：ADPCM：48ch(SPU2)＋软件音源
　采样频率：44.1/48KHz
○IOP：I/O Processor
　时钟频率：33.8/37.5 MHz
　Sub－BUS：32bit
　输入输出：IEEE1394，USB插口2个
　通信插口：PC－Card(PCMCIA)插口3个
○媒体：CD－ROM/DVD－ROM(可播放DVD、音乐CD)
　CD－ROM读取：24倍速
　DVD读取：4倍速
○同捆附带品：DUAL SHOCK 2手柄×1
　8MB记录卡×1
　DEMO DISC×1(内容未定)
　AV线×1
　电源线×1

Play Station2 细部续报

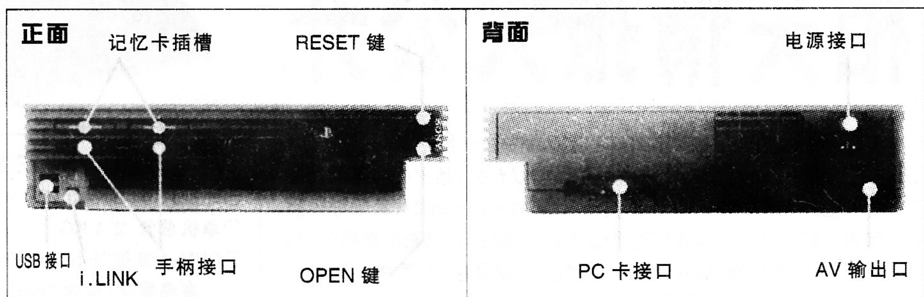
正如前面介绍的那样，SCE 的新主机 PS2 已经褪去了她神秘的面纱。其价格和同时公布的游戏数量均令人兴奋，但最让人感到惊奇的还是新主机的外观设计——横竖都能用的设计的确让人大感意外。这是迄今为止游戏机从未采用过的崭新设计。除此之外，DVD 播放机能和强大扩展性的诸多输入输出端子也尽在 PS2 一机之中。另外，与 PS2 同时公布的还有 SCE 的新服务"e—Distribution"。所谓"e—Distvibution"是指利用有线电视网把 PS2 和网络相联接，从而下载软件的服务，接受这项服务需要后面提到的网络接继器。



▲PS2 的外壳是黑色的，PS2 用 CD－ROM 是蓝色的、DVD－ROM 是银色。也许 PS2 的设计构思是来源于宇宙空间、地球和水这三层含义。

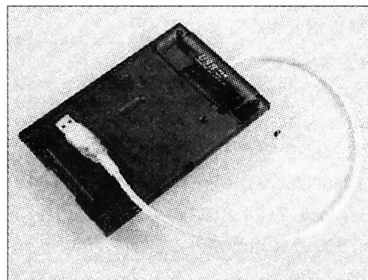
DVD 软件播放

虽然此前有传闻说"将不会有 DVD 播放功能"，但最终 PS2 确实可以播放 DVD。而且只要把光数字化输出端子和市售的 DVD 专用功放相联接，就能欣赏到更高品质音效。只要拥有 PS2 就能同时尽情遨游电影、游戏和音乐中，而这一切只需 39800 日元！！



USB 接口

最近人气度相当高的 PC"IMAC" 和"VAIO"等机种开始采用的新规格的输出输入端子 USB。和以往的规格相比，其数据传送速度较快。使用这一接口的主要是键盘等一些外部储存设备。这些设备在市面上都有销售。

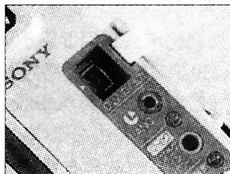


PC 卡插口

在笔记本电脑等上使用的周边 PC 卡就插在这里。在 PC 上它主要用于调制解调器和硬盘，但根据 SCE 公布的消息，它已经被用来和机能扩张装置"网络转接器"连接，用以享受全新的网络服务。不可忽视的设计。

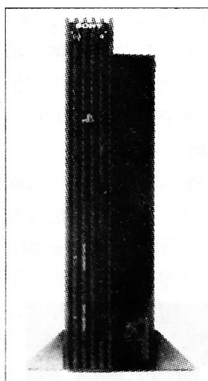
I.LINK(IEEE1394)

在数字化照相机上必然设置的输出输入端子，由于比前面提到的 USB 的数据传输速度更快，因而非常适合大数据量的传送，PC 上对应这一接口的硬盘等外部储存设备，也能在市面上买到。此外，I LINK 是索尼倡导使用的名称，其正式的规格名为 IEEE(I TRIPLE E)1394。



搁架

迄今为止还没有能够既能横放也能竖放的游戏机吧！现在的 PS2 即使是很窄的地方也能塞得进去了。竖放时的专用搁架将会另行发售(价格未定)。而且在横放竖放时都朝向游戏者的 CD 放入口的方向上的 PS 标志好像还可以改变方向。但遗憾的是 SONY 的标志并不改变方向。



游戏、电影、音乐和网络，SONY 希望创造出全新的数字化娱乐

10 月 6 日，SCE 社长久多良木健在美国"微处理器论坛会"中对外界介绍了"Emotion Engine"的生产状况和一些 PS2 的相关情况。同时，他还暗示未来 PS 的升级版本、晶片升级周期将会跟现在 PC 相当类似。

久多良木社长在加州 San Jose 的微处理器论坛中表示："最新的 Pentium Ⅲ 芯片包含 1000 万个电晶体，本公司的第一个 Emotion Engine 也是如此，两者都是使用 0.18 微米的先进技术。而未来次两代的 Emotion Engine 会大大超过 Pentium 拥有的电晶体数目。Emotion Engine 2 会在 2002 年出现，包含 4000 万个电晶体，而它的继承者暂时称为 Emotion Engine 3，会拥有一亿个电晶体，应用更加精尖的技术。当然，PS2 的接班机种也将在此时出现，也就是 2005 年。"

SCE 预计 2005 年发表的 PS2 后续机种仍将使用 Linux 作为机体的基础架构，这也从一个侧面为我们暗示了未来 Emotion Engine 2 和 PlayStation 3 的发展方向。SONY 希望未来的新系统不再仅仅是单纯的家用游戏机，它能够创造出数字化娱乐的新方式。

此外，SONY 近期宣布将研发自己的工作站，从而令 PS2 的软件开发工作更加快捷、高效。这些新的工作站会在 2000 年出现，使用与 PS2 相同的芯片。

"未来，电影院会被数字娱乐和电脑所取代。"SCE 社长久多良木健表示："我们的目标是将数子化娱乐遍布全世界。我们瞄准游戏、电影和音乐，将这些要素融入网路中。也许在 PS3 登场时，新世界的大门就会打开！"



游戏打败了电影？

游戏已成为世界第一娱乐时尚

美国交互软件协会(IDSA)最近的调查表明，目前美国人最喜欢的娱乐项目居然是电子电脑游戏。回答最喜欢游戏的人占被调查1600多人中的34%，第二位是电视，仅占18%，第三位是电影，仅占16%，上网与读书分别占第四位和第五位。过去三年里，娱乐软件行业一直保持着二位数的增长势头，已经成长为市场巨大的娱乐商业。不论对儿童或成人，男性亦或女性，都成为最吸引人的娱乐活动。在98年，美国电子电脑游戏业增长了29%以上，计63亿美元，超过了美国电影的票房收入。在文化方面，游戏已从电脑显示屏和电视屏幕上逐渐转移出来，成为90年代末的流行标志和偶像。游戏人物玩具摆上零售商店的货架，大多数HIP音乐团体也经常选用电子游戏的情景作为他们表演的变化场景，以电子游戏改编的四部电影大片正在制作中。过去两年里，美国游戏从业队伍增长高达18%，相比之下，同期〈财富〉杂志500家企业的从业队伍反而平均下降了2.5%。

今天玩电子和电脑游戏的人群与从前相比年龄更大，教育程度更高，经济上更富有。一般人往往认为电子电脑游戏只是孩子玩的，实际上四分之三的电脑娱乐软件使用者是18岁以上的成年人。当中39%年龄大于36岁，82%的年龄在25－55岁之间。女性玩家也比从前增多了，占到总人数的38%，玩家教育程度普遍较高，75%上过大专院校，51%年收入高于5万美元，其中三分之一的互联网用户常玩网络联机游戏。

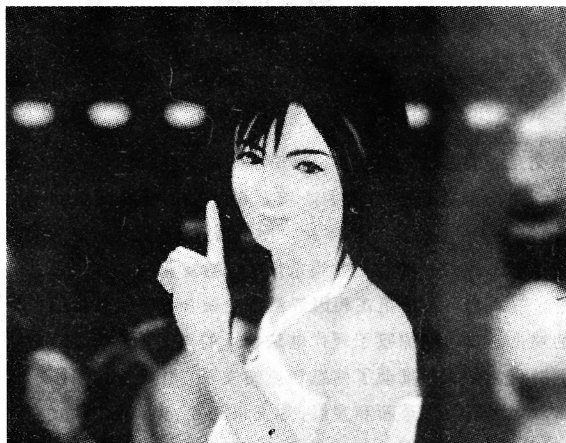
在美国，游戏不是正在而是已经成为娱乐业的主流，游戏产业对社会各方面正产生积极的作用，并且将在一定程度上变革传统的娱乐和电脑产业，它将传统的情节和角色刻画集成到一个交互的电脑软件环境中，体现了一种全新的娱乐模式并发展了与之配套的新的表现手法和方式。正如爱森斯坦的电影〈战舰波将金号〉标志电影作为一种全新娱乐模式的诞生一样，游戏也早已成为一种独立的娱乐形式，游戏业的产业规模已经超过了好莱坞，并且正在和因特网产业融合，将给电视业以更大的冲击。当人们惊叹于现代电脑技术的飞速发展时，可知道正是游戏业的发展推动了信息产业的发展，游戏业带动了电脑技术和诸多领域的革新和发展，如人机交互、全三维图像、多媒体、高性能硬件等，日本世嘉的DREAMCAST和索尼的PS2的推出更使游戏机第一次具有和个人电脑相近的性能，并且具有因特网上网功能，象PS2游戏主机的图形处理性能更达到了奔腾3电脑的3倍以上，许多最新游戏的画面已经不亚于进口电影大片，而且故事的情节完全是互动的。

由于现在的电子和电脑游戏均采用最先进的电脑技术，集中各方面优秀专业艺术家制作，早已经不是当年任天堂红白8位机时代简单的娃娃式游戏了，也不是一个编程一个月就能编出一个游戏的时代了。目前最先进的电子主机和电脑可以轻轻松松实时演算具有和迪斯尼全三维动画电影〈玩具总动员〉相同水平的高分辨率高质量的三维图像。例如PS2版游戏〈GT赛车〉画面华丽效果的真实到令人吃惊，在最先进的实时投影演算技术下，赛道上和赛道旁边所有的灯光和景物，居然都能够相当漂亮的投射在锃光瓦亮的车身上，这种真实的即时演算令人咋舌；DC游戏〈灵魂能力〉的画面更是十分出色，连游戏中人物的刀刃的反光都描绘出来。甚至地上的落叶，也能随角色的动作而随之飘动。女性角色的裙子更是完全由电脑模拟真实裙子的质感和重量感，可以随着人物的动作进行飘摆，其细腻程

度使人吃惊；日本世嘉正在制作的鸿篇巨制型游戏〈莎木〉，由于采用了现在世界上最先进的技术，制作费高达5千多万美元。游戏女主角的头部特写完全是以多边形实时演算而成，嘴唇上口红的质感，眼波的流动和头发的飘动都非常真实，口型则与所说的话完全吻合。游戏中模拟的某个香港街道，与真实的街道一模一样，是制作人员亲赴香港将街道从各个角度拍摄下来，然后利用先进的电脑技术在游戏中完全真实的再现。当主角进入任一个房间，屋中的每一样东西都能使用。例如打开台灯，听CD机，翻阅书籍等。游戏的画面效果令人震撼，直逼现今某些科幻大片的全三维图像。

第九大艺术到第一大艺术

前些年，国内曾有人小心翼翼的提出游戏是继电影、美术、文学和音乐等八大艺术之后的第九大艺术。现在看来，如今的游戏对开发制作的要求越来越高，涉及的艺术领域也越来越广泛，许多优秀的游戏大作，需要总合电影、美术、文学和音乐诸多艺术的结晶，经过一两百名电脑艺术家运用当今世界最先进的电脑图形设备，耗时一两年以上才能得以完成，使游戏当之



FF8中的人物特写，与电影没什么区别。注意，这可是互动的。

无愧成为未来人类第一大艺术种类。著名大导演斯皮尔伯格把他的电影制作公司命名为“梦幻工厂”。的确，电影是导演和艺术家们给我们制造的一个个现实的亦或超现实的梦幻世界，下至海洋深处，上至太空，前至远古原始人时代，后至科幻未来世界，无所不包。但可惜的是，这种梦幻的视觉效果再震撼，包括文学、美术和雕塑等艺术，它们的参与性和互动性都是很低的，人类只是被动的观看者和接受者。记得若干年前曾经看过这么一部影片，内容大致是几个人被强迫参加一个被杀手追杀的生与死的竞赛游戏。看完主人公历尽千难万险令观众提心吊胆终于死里逃生的全过程，禁不住地想，如果自己也能够当一回那个主角该有多么刺激！相信很多人都看过斯氏的〈侏罗纪公园〉和〈失落的世界〉，是不是被片中的超拟真的恐龙们所震撼所惊悚？是不是也曾经幻想过有一天也体验一下被暴龙狂追的那种心跳感觉，游戏〈恐龙危机〉就能让游戏者体验这种感觉。梦想和现实之间毕竟是有距离的，然而只有游戏能够比电影和文学更大限度的拉近这种距离，当然，这离不开电脑技术的进步，对游戏逐步电影化带来革命性的影响。

未来科技领域思想家、合并技术联盟主席让·塔普斯科特认为，原先认为游戏是为儿童开发的产品的思想已经过时，现代电脑技术的爆发性发展速度对娱乐软硬件的发展蕴含重大意义，从而使电子电脑游戏将影响人类的文化时尚和娱乐习惯，成为懂技术的下一代的娱乐首选。

成为世界最大的娱乐产业

随着社会科技的进步，日益先进的生产设备把人们从繁重的体力劳动中解放出来。人们有了更多的休息时间和更强的消费欲望，包括购买能够提高生活质量的新产品，旅游、娱乐和享受休闲服务。这使得第三产业不得不急需越来越多的就业人口，以满足需求。因此每一次工业革命和划时代的科技进步，其结果实际都是社会人均收入的大幅提高和第三产业的壮大。近几年被称为是第四产业的娱乐业中的游戏业更是异军突起。美国最近出版的〈娱乐经济〉一书作者沃尔夫指出，娱乐已经成为未来30年严肃的大生意，娱乐经济时代已经到来。将娱乐经济推上舞台的是日渐庞大的娱乐消费能力。根据统计，10年来，台湾人均衣、食、住、行的花费占总消费的比例都在降低，唯独娱乐消遣、教育及文化活动等支出从15%增加到18.2%。人们对各种娱乐的需求越来越强烈，传统的棋牌娱乐早已经不能适应懂现代电子技术的新生代的口味。根据新加坡航空公司的统计，乘客愿意花40%的机上时间看影片、听音乐、玩电玩，却只愿意花35%的时间睡觉。新航在增加机上的娱乐设备后，客户的满意度增加了10个百分点。因此〈娱乐经济〉一书认为，未来多数产业成功的关键，在于能否成功结合娱乐。其中电子电脑游戏则是未来娱乐经济的先锋代表。

美国游戏业的产业规模连续两年超过了好莱坞电影业，发展速度超过了电影业和唱片业，已成为美国最大的娱乐产业。在被称为电视游戏帝国的日本，游戏业每年创造着2万亿日元的庞大市场，包含PS在内，SS、N64、DC、GB等日本生产的各种游戏主机在全世界的总销量已达2.14亿台。曾被许多日本家电企业不屑于从事的游戏业中，诞生了一批世界著名的游戏大牌厂商。例如任天堂公司，每年的利润高达2.5亿美元，令业绩逐年下滑的日本各大家电公司艳羡不已。



94年12月3日投入市场的PLAYSTATION(PS)在短短的5年时间,在全世界的销量达到5500万台,而去年才3000万台。加之游戏软件的销售,已成为索尼总业绩内最大的收入来源,完全将同厂电子产品的不败地位打倒。根据4月28日所发表的收益决算中,索尼的游戏产品占了整个集团总收益的38%。此长彼消,较收益由73%大幅倒退至36%的家电产品还要高。所以外面对索尼的感觉已由“电子产品的索尼”慢慢变成“游戏的索尼”。面对家电产品世界性的消费萎缩,索尼的成功转型,使索尼又一次站在了业界的潮头,表明家电产业已经不再是朝阳产业,游戏产业具有的强大生命力。

最令人瞩目的游戏软件业更是风生水起,风光无限,成为大牌游戏软件商们祝酒论英雄的乐园。如日本第二大游戏软件厂商KONAMI公司成立于1973年,经过20多年的不断发展壮大,由当时日本一个名不见经传的小公司一跃成为当今世界上著名的游戏制作公司。公司有员工2500人,而仅去年一年,公司的营业额就达到了10亿美元。著名的史克威尔公司仅去年一个红透半边天的《最终幻想Ⅶ》游戏,开发费用2千多万美元。不包括电脑版,在全世界销售600万套,创造了3亿美元的市场销售额。今年的《最终幻想Ⅷ》在上市的当天就售出250万套,销售额超过一亿美元。

游戏与电影在大众文化流域的战斗还在继续。也许两边都是赢家,因为各有所长。如果只有一个赢家的话,我投电子游戏,因为它的互动性和参与性是电影所不能比拟的。

菜农情结

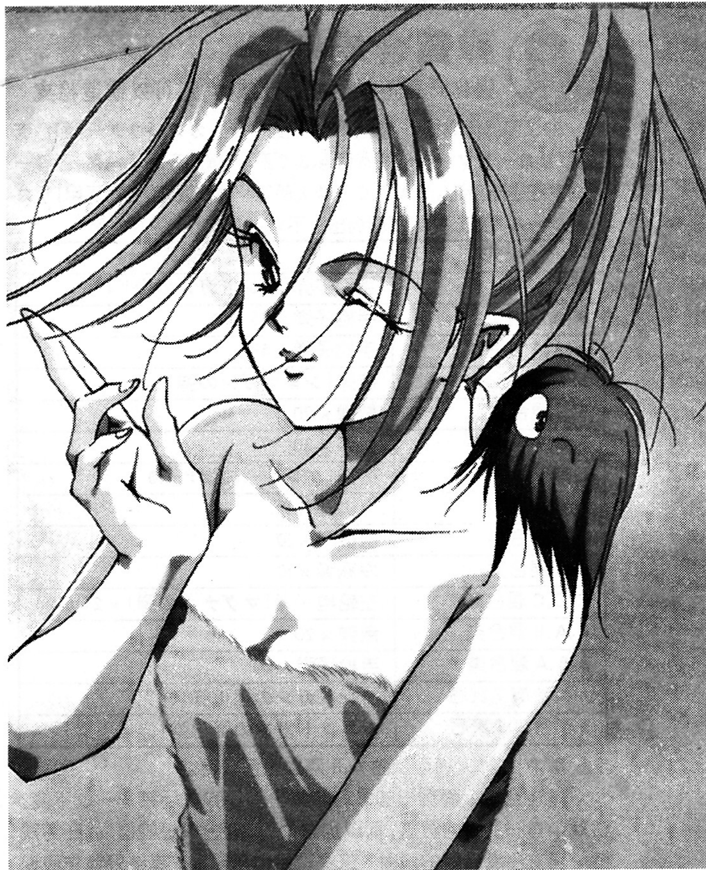
据估计,国内游戏爱好者保守估计至少达到5000万,其中电脑游戏爱好者逾两千万,按理说一个优秀的游戏软件一般可以销售100-200万套,但由于国内游戏爱好者的消费能力有限,在国内一个正版游戏能卖10万套就是奇迹发生了。最近在国内销售突破10万套的一款游戏软件,是售价38元汉化版日本游戏大作《生化危机2》,该游戏系列十分著名。PS版以30-40美元的价格在全世界销售了600万套。如此优秀的游戏在国内至少销售了100-200万套,只不过其中90%以上是盗版。正版台湾游戏《风云》销量也在10万套以上,盗版则不可胜计。

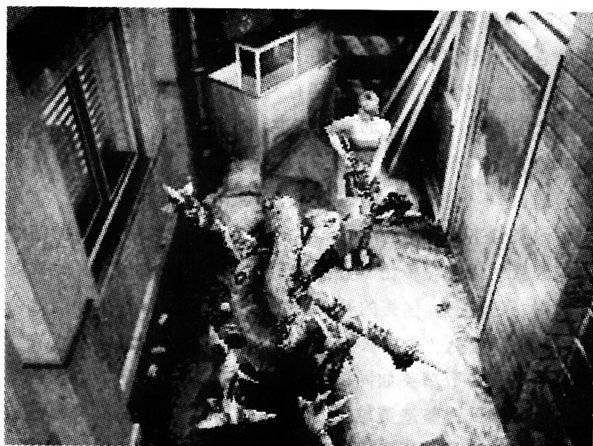
国内于94年出现第一家游戏企业,到目前已发展至近二十家。由于起步晚,资金匮乏,经验不足,加之市场价格定位偏高,在盗版游戏软件和国外优秀软件的夹击下,各公司基本上都是举步维艰。推出的游戏由于技术落后的原因,加之经验和灵气不足,在市场的反响还不如港、台游戏软件。不过想当年日本和美国发展游戏产业之初,情形远比中国游戏业现在的情况要复杂,要困难。

目前有一些企业看到游戏业的光明前景,纷纷准备踏足登陆游戏业。但他们当中很多人的投资理念还停留在农民种菜的水平。看到前年辣子价好卖,今年就都种辣子,结果大家的辣子烂在地里都卖不掉。他们多数急匆匆创办游戏开发公司,招兵买马,然后上马其实是模仿国外产品的游戏软件,结果多数以失败告终。一般而言,一个游戏制作公司从幼稚到成熟,大约需要5年时间。但国内哪家公司肯坐五年的冷板凳?大都是“只争朝夕”吧!日本松下公司曾经多次尝试进军游戏业,结果屡屡以失败告终,老谋深算的索尼在尽可能的聚集了一批业界精英后,反而成功的进入游戏业,还打败了著名的世嘉公司,成为日本最大的游戏厂商。正如葛优所说,能否拍出一个好电影,取决于导演,而不是演员。游戏产业同一切高科技产业和电影业是共通的,它不仅仅是资金和技术的竞争,更是人才的竞争。在同等技术条件下,优秀的游戏导演是决定能否开发出优秀游戏的决定因素。因此投资游戏业成功的关键,资金和技术只是次要的因素,是否拥有优秀的开发人才至关重要。日本游戏产业公认,游戏产业是一个由极少数精英和大多数平庸之才所组成。正是那些极少数精英如同植物的生长点一样,推动了游戏产业的发展。因此时势造英雄,英雄造时势的现象在高科技领域和游戏业表现得最为明显。例如日本史克威尔公司,如果没有坂口博信这个人,也不可能凭借其导演的《最终幻想》系列一步步从不起眼的小公司成长为世界著名的游戏软件巨头。美国的投资商则无论是投资拍电影,还是投资游戏产业,不是因为看好这个行业就投资,而是要看是否能找到值得投资的优秀电影导演或游戏导演。

从长远来看,国内出现一个产值从目前不足一亿终至超百亿元的游戏娱乐产业只是个时间问题。关键是谁能把握住正确的发展方向,聚集培养最优秀的游戏开发人才,从而开发出世界知名的游戏软件,在世界范围宣扬中国的优秀文化。

作者:王麒杰





生物危机3·最终逃脱

~曝光!隐藏在浣熊市的秘密~

这次的生化危机似乎比较重视系统，新增的紧急回避系统和弹药合成系统都有可圈可点之处。前者已在流程攻略中进行了讲解，这里主要就弹药合成以及其它一些玩家关心的内容进行讲解。

文/巴克　　责编/PERFECT

PS	厂商:CAPCOM	类型:AVG
	发售日:99.9.22	其它:对应振动手柄



通关后可以得到换衣间的钥匙

只有S级评价才能够将五套衣服一次得到

只要你没有用"通关时间为零"的金手指密码，等级评定又不是太差，通关一遍后就会在物品箱中找到换衣间的钥匙(**ブティックのカギ**)，但能选几件衣服却由通关等级决定。换衣间就是A16(详见"攻略人行道"中的地图)处的服装店，共有五种备选款式："恐龙危机"女主角的特工服、黑色皮革装、白色工作装、女市警警服、"生物危机"一代女主角的警服。如果能得到S级评价(三小时以内通关且记录次数少于三次)，则可以一次拥有全部装束，等级越低，得到的就越少，但可以用通关后留下的进度重新开始，为了剩余的服装继续游戏。



弹药合成讲座

强化弹药不仅能够提升威力,还可以改造枪支

为了自己作成子弹，需要两类物品：火药(**ガンパウダー**)和合成工具(**リロードツール**)。前者有A、B、C三种，散布在各个角落；后者一开始就在吉尔身边。而A、B、C三种火药互相还能混合，而后再用(**リロードツール**)做成子弹，下面列出了不同火药做出的子弹名称：

火药	做成弹药
A类	手枪子弹(**ハンドガンの弹**)×15
A、A混合类	手枪子弹×35
A、A、A混合类	手枪子弹×61
B类	散弹(**ショツガンの弹**)×7
B、B混合类	散弹×20
B、B、B混合类	散弹×30
C类	榴弹(**グレネーの弹**)×10
A、C混合类	火炎弹×10
B、C混合类	硫酸弹×10
C、C混合类	冷冻弹×10
C、C、C混合类	左轮枪子弹(**マグナムの弹**)×24
A、A、B混合类	散弹×20
B、B、A混合类	手枪子弹×60
A类合成7次后	**ハンドガンの**强化弹(详见下文)
B类合成7次后	**ショットガンの**强化弹(详见下文)

其中，C类火药可以由A、B两类混合获得。

请注意，上面列出的最后合成出的子弹数目并非一成不变，游戏中有一项隐含数值，可以称之为"弹药合成经验值"。在游戏者一次次合成弹药的同时，这经验值也在积累，其结果首先表现为合成出的子弹越来越多。比如用A类火药合成手枪子弹，一开始只能得到15发，再过几次，就能一下获得20发了。随着经验的积累，最终有了质的变化，A类或B类火药在合成七次以后，就能选择制造"**ハンドガンの**强化弹"和"**ショットガンの**强化弹"。把手枪("**ハンドガン**"或"佣兵用**ハンドガン**")和散弹枪("**ショットガン**")原来的子弹打完，再分别填入强化后的弹药，就能得到"强化版M92F"(或"强化版SIGPRO")和"强化版**ベネリ** M3S"，威力也有不同程度的提高。

然而，"弹药合成经验值"只在火药被做成子弹时才提升，也就是说，如果有两份A类火药，先混合火药再造子弹能得到更多的弹药，而分开合成子弹则能获取双倍的经验值，鱼与熊掌请自行取舍。



悲惨的"幸存者"

顺着惨叫声找到的市民竟无一幸免

当我们在浣熊市里四处奔波时，经常能看到有人从面前跑开，或是听到一声突兀的叫喊。这其中大部分是卡洛斯、布拉德等已知的角色，但有四个的确是平民。

第一：在游戏刚开始时就躲进集装箱的胖子，后来再看到他时已被众丧尸咬得面目全非(集装箱里有其留下的遗物)。

第二：如果你一出仓库先向南走，从小巷中绕到西边，然后再从北边的街道返回仓库，那么就会在北侧街头看见一名从丧尸嘴下逃脱的女子。操纵熟练的人可以一直跟着她跑，最后在通往仓库的门前听到一声惨叫，等开门再看时……

第三，当吉尔经过酒吧前门，向A15(见攻略人行道)处跑去时，途中听到有人惨叫，拐过去一看，两具丧尸正在分食那人……

第四，就在即将进入Downtown的时候，你还能听到一阵哀号，寻声找去，那人却已发不出半点声音。

可能有不少细心的玩家想尽各种办法去救这四个人，但这里只有令人失望的答案——没有可能。



阴魂不散的追击者

在第二遍游戏中杀掉追击者可以得到无限弹药吗?

追击者的出现地点并不完全固定，如果遇上它又不愿打，他就会在附近徘徊一段时间，这使它的出现地点更难琢磨。不过有一点可以帮助各位进行防范，当你暂时避过追击者之后，如果背景音乐变得紧张而低沉，就说明它还在附近，这时只要你在同一场景中停留太久，他就会追上你。

如果能将其击倒，包括分支选项中用爆炸或电击将其弄晕，大多数情况下可以从它的尸体上找到特殊装备，按获得顺序罗列如下：

① EAGLE パーツ A
② EAGLE パーツ B
③ 救急ボックス
④ M37 パーツ A
⑤ M37 パーツ B
⑥ 救急ボックス
⑦ アサルトライフル(二轮游戏中某次杀掉追击者获得无限弹)

其中①与②、④与⑤可以组合成为 EAGLE 和 M37,前者使用普通手枪子弹,后者使用普通散弹。



吊桥上的选择关系着两种结局

难道众多的分支中只有一次关系到最终的结局吗?

本作共两种结局。第一种,卡洛斯驾驶直升机与吉尔逃离城市;第二种,一名身份未知的男子驾机接走卡洛斯和吉尔。关系结局的分歧点在"游戏后期由公园通往最后区域的吊桥上"(攻略人行道部分的地图编号为 F10)。当追击者出现时,选第一项把它推到桥下就是第一种结局;若选第二项自己跳下水则是第二种结局。



解析佣兵模式的特征

救助隐藏角色才是增加时限的最佳方法

读取通过关的进度之后,选择 THE MERCENARIES 就进入了本游戏附带的雇佣兵游戏。在这里可以选择伞公司的三名佣兵:尼古拉、米哈依鲁、卡洛斯完成任务——从电车出发,在一定时间内到达仓库二层的办公室。任务完成会获得一个评定和一笔奖金,要想拿到 S 级就绝不能走最近的路线,因为在地图的某些角落里有隐藏着的幸存者,全部救出才能拿 S 级!

可能隐藏幸存者的地点只有如下几处(位置详见"攻略人行道"中的地图):C14 处的加油站修理间、C7 处的报社办公室、C3 处餐厅的地道尽头、C13 处变电站的紧急脱出口、A12 处的过道尽头、A6 处的酒吧收款机后面。不过根据使用佣兵的不同,上面几处地点会有一两处不按排幸存者,请留意寻找。

如果又救人又完成任务,初期给的两分钟肯定不够,必须设法被"奖励时间"。每救一个幸存者,除了获得物品外可以奖 20 秒,成功回避一次攻击奖 1 秒,杀死一个丧尸奖 7 秒,用油桶炸死一群丧尸奖好多好多秒(就是这么回事,炸得越多,奖得越多)……最有趣的是,调查某些角落,还能找到奖励时间,而且奖秒数成倍增长:找到第一处只奖 2 秒,第二处奖 4 秒,第三处 8 秒……

一般来说,子弹要用来救急和炸桶,否则得不尝失,所以回避攻击和救人、调查特殊地点是最常用的奖秒手段。再有就是尽量利用油桶,在这种游戏中,油桶多了许多,但绝对不够浪费的。

奖金积累到一定程度就可以买特殊武器,共有四种,分别是冲锋枪、重机枪、火箭炮、无限弹。前三种本身就是无限子弹,最后的无限弹则令所有的武器都有无限子弹。买到的东西在 CONTINUE 和 RESTART 时都能在物品箱中取得。



◀找到隐藏幸存者是达成S级的关键。



"生 3"迷的目标是八部后记资料

八位相关角色的情况尽在其中

读取通关进度之后,选 EPILOGUE 是看目前收集到的故事后记资料。这里共有八个资料栏,要集齐只有打通八遍!简直是灾难。不过做得很精美,其中可以看到许多熟悉的角色以及其近况,比如二代的女主角克莱尔、生死不明的艾达等等。唉——鸡肋!鸡肋!

特别附送:美国联邦调查局绝密资料

美国浣熊市　1998 年 5 月 31 日

上午 6:10

911 报警台接到了从 Johnson 家打来的电话。

上午 6:40

警员抵达案发现场,发现 Johnson 及其家人时,他们已经死亡。尸体残破不全,许多组织器官不翼而飞。

上午 9:23

警察局长 Irons 接受了地方媒体的采访。

上午 9:50

Irons 局长主持召开了记者招待会,以下是他的发言:"法医 Edwards 已经证实,Johnson 一家曾被一个大约有 10 名成员的团伙袭击,我们怀疑这是残留在美国国内的一小撮邪教分子所为。尸体的残缺不全以及上面留下的齿迹显示出 Johnson 一家在死前受到过残酷的折磨。警官目前仍然留守在现场,但还未发现任何线索可以指示我们凶手的去向。调查会继续下去,我们的法医也会把一份血样送交 FBI,里面也许会有我们需要的线索。只要我得到更多的消息,就会通知你们。"

1998 年 6 月 5 日

上午 5:30

因为缺少足够的证据,Johnson 一案被迫于今天结案。

1998 年 6 月 29 日

上午 11:23

Steve Doe 和 John Lewitz 报告发现了一具女尸。

下午 12:45

法医 Edwards 证实,这名死者的被害方式与 Johnson 一家如出一辙。

下午 3:54

Irons 局长主持记者招待会并发言:"今天发现的女性死者的身分已经验明,她名叫 Jessica Ward,是几天前那 10 名登山者其中之一。警方已经搜查了该地区,没有任何线索。FBI 曾于两天前与我们取得联系,Johnson 一家的血样中没发现异常 DNA。"

1998 年 7 月 1 日

下午 4:53

Irons 局长通知了 STARS 小队的队长——Albert Wesker,命令他派出 Bravo 分队去清察案地点及附近地区。

下午 6:23

Enrico Uartini 和 Bravo 分队抵达凶杀现场。

下午 6:36

与 Bravo 分队失去联系。

晚上 8:45

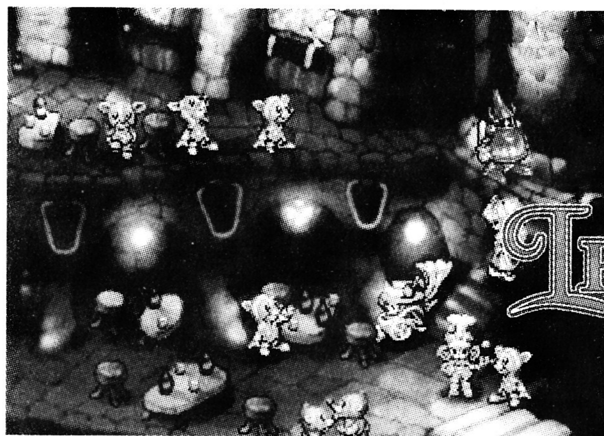
Albert Wesker 带领 Alpha 分队前去寻找失踪的 Bravo 分队。

晚上 9:54

STARS 总部收到了 Albert Wesker 发回的信息,以下是其内容:"我们看见了烟,看上去象是 Bravo 分队的直升机坠毁了。"

(下接 21 页)





圣剑传说·玛娜传奇

~宠物捕捉大全(地点)~

LEGEND OF MANA

PS	厂商:SQUARE	类型:A·RPG
	发售日:99.7.15	其它:对应振动手柄、PDA

宠物篇

捕捉、驯养宠物,并带着它们去闯荡江湖是本作的另一大系统。下表所列是可能捉到的宠物的地点。不过在捕捉它们的时候是无法得知它们的具体名称的,因为最初它们只是一些长腿的鸡蛋。发现宠物蛋后按下□键可以看到手中的诱饵,然后选择几种放在地上(最多同时放五个诱饵)等它们来吃。宠物吃饱了就会酣睡不醒,趁机接近将其捕获即可。

捕捉成功后,返回自己家旁边的怪物农场就会发现刚捉到的宠物蛋已经放入牧栏,此时再投进几个食物喂饱它,就可以等着看它孵化之后的真面目了。

文/MANA　　责编/PERFECT

名称	类别	捕捉地点
ラビ	兽类	①白の森西北方;②キルマ湖东侧湖岸
モールベア	兽类	①白の森西北方;②キルマ湖东侧湖岸
ティディ	兽类	①白の森西北方;②キルマ湖东侧湖岸
ウンドウルフ	兽类	①白の森西北方;②キルマ湖东侧湖岸
グレートオックス	兽类	①白の森西北方;②キルマ湖东侧湖岸
バドフラワー	植物类	①キルマ湖;②ジャングル内的兽泉の广场
マイコニド	植物类	①キルマ湖;②ジャングル内的兽泉の广场
マンドレイク	植物类	①キルマ湖;②ジャングル内的兽泉の广场
モルボルボル	植物类	①キルマ湖;②ジャングル内的兽泉の广场
ウッドマックス	植物类	①キルマ湖;②ジャングル内的兽泉の广场
サシンバグ	虫类	①ノルン山,进入山口后向西;②デュマ砂漠
ラスター	虫类	①ノルン山,进入山口后向西;②デュマ砂漠
メガクロウラー	虫类	①ノルン山,进入山口后向西;②デュマ砂漠
デススコーピオー	虫类	①ノルン山,进入山口后向西;②デュマ砂漠
グルームモス	虫类	①ノルン山,进入山口后向西;②デュマ砂漠
ぱっくんオタマ	爬虫类	①メキブの洞窟的地底空洞;②リュオン街道内洞穴最深处
ぱっくんトカゲ	爬虫类	①メキブの洞窟的地底空洞;②リュオン街道内洞穴最深处
グレートボア	爬虫类	①メキブの洞窟的地底空洞;②リュオン街道内洞穴最深处
バジリスク	爬虫类	①メキブの洞窟的地底空洞;②リュオン街道内洞穴最深处
ティラノス	爬虫类	①メキブの洞窟的地底空洞;②リュオン街道内洞穴最深处
ガルフィッシュ	水栖类	①マドラ海岸;②海船バルド下层船舱
デスクラブ	水栖类	①マドラ海岸;②海船バルド下层船舱
シジャック	水栖类	①マドラ海岸;②海船バルド下层船舱
シドラゴン	水栖类	①マドラ海岸;②海船バルド下层船舱
ラドン	水栖类	①マドラ海岸;②海船バルド下层船舱
ニドルバド	鸟类	①リュオン街道内的ロ???ランサイド台地;②ノルン山
バットム	鸟类	①リュオン街道内的ロ???ランサイド台地;②ノルン山
コカトリス	鸟类	①リュオン街道内的ロ???ランサイド台地;②ノルン山
チョコボ	鸟类	①リュオン街道内的ロ???ランサイド台地;②ノルン山
プチガルーダ	鸟类	①リュオン街道内的ロ???ランサイド台地;②ノルン山
シャドウゼロ	不定形类	①断崖の町ガト左侧迷宫内的瞑想の间;②マドラ海岸

名称	类别	捕捉地点
スライム	不定形类	①断崖の町ガト左侧迷宫内的瞑想の间;②マドラ海岸
グレル	不定形类	①断崖の町ガト左侧迷宫内的瞑想の间;②マドラ海岸
デンデン	不定形类	①断崖の町ガト左侧迷宫内的瞑想の间;②マドラ海岸
ラストモールド	不定形类	①断崖の町ガト左侧迷宫内的瞑想の间;②マドラ海岸
スカルビスト	不死类	骨の城三层
ゾンビ	不死类	骨の城三层
スペクター	不死类	骨の城三层
スケルトン	不死类	骨の城三层
マミエイプ	不死类	骨の城三层
チビデビル	恶魔类	ジャングル内妖精の森最深处
デモンヘッド	恶魔类	ジャングル内妖精の森最深处
スパインドデビル	恶魔类	ジャングル内妖精の森最深处
ダークストーカ	恶魔类	ジャングル内妖精の森最深处
カコデーモン	恶魔类	ジャングル内妖精の森最深处
プチドラゴン	龙类	フィグ雪原
スカイドラゴン	龙类	フィグ雪原
ランドドラゴン	龙类	フィグ雪原
アイスパイ	不思议类	①ウルカン山;②メキブの洞窟的地底空洞
ワンダー	不思议类	①ウルカン山;②メキブの洞窟的地底空洞
ポト	不思议类	①ウルカン山;②メキブの洞窟的地底空洞
ルダー	不思议类	①ウルカン山;②メキブの洞窟的地底空洞
バネクジャコ	不思议类	①ウルカン山;②メキブの洞窟的地底空洞
マジカルドール	魔法生物类	①煌めきの都市内命の部屋;②ゴミ山
オーガボックス	魔法生物类	①煌めきの都市内命の部屋;②ゴミ山
ユニコーンヘッド	魔法生物类	①煌めきの都市内命の部屋;②ゴミ山
イビルウェポン	魔法生物类	①煌めきの都市内命の部屋;②ゴミ山
マシンゴーレム	魔法生物类	①煌めきの都市内命の部屋;②ゴミ山
ポロン	亚人种	ジャングル木属性达到3级的条件下,在森林西侧出现
ゴブリン	亚人种	キルマ湖光属性达到3级的条件下,在某个岔路口出现
ダークプリースト	亚人种	デュマ砂漠木属性达到3级,并且完成"震える砂"之后,在最初的岔路口出现
サハギン	亚人种	月夜の町ロア暗和木属性达到3级以后,会在半月の路地出现
カーミラ	亚人种	ノルン山火属性达到3级时,在入口附近出现
ケイブマン	亚人种	ゴミ山土属性达到3级时,在入口附近出现
ダック	亚人种	フィグ雪原暗属性达到3级以后,在记录点左下方出现

(上接19页)

晚上10:02

与Alpha分队失去联系。

1998年7月3日

上午8:25

警官Chris Redfield、Jiu Valentine、Barry Burton、Rebecca Chambers和Brad Vickers从现场归来。

下午12:33

Chris Redfield主持召开记者招待会，以下是他的发言:"到达现场之后,我们发现了Bravo分队的升直机,突然,一种野兽袭击了我们,队中的Joseph Frost遇难。为了保存实力,队员们躲进附近的一座别墅。我们在里面分头寻找Bravo分队成员。经过5个小时的搜索，我和Rebecca Chambers发现在别墅地下有一座大型军用综合基地，而这不过是表面现象，实质上这里被建设成UMBRELLA公司的密秘实验室,并由美国政府作为经济支柱。

发现这个密秘后，Albert Wesker试图杀人灭口,但我们成功地干掉了Wesker。他其实是潜伏在STARS内部的UMBRELLA公司的间谍。

在密秘实验室中进行的是人体实验。早在1972年,这类生物研究就被国际条约所禁止,美国也是缔约国。

为了逃离此地，我和其他幸存队员摧毁了实验室。"

下午12:59

Irons局长派出警员前往现场收集证据，搜索工作很快结束了,所有证据都如蒸发一般。

1998年7月5日下午5:30

由于证据不足，S.T.A.R.S.无法起诉UMBRELLA公司。

1998年7月25日晚上11:23

有报告说浣熊市内各处居民家中出现多种奇怪生物。

1998年7月29日下午3:23

Irons局长命令彻底清察浣熊市区,重点找寻一切可能的线索或证据。

1998年8月6日下午4:54

清察行动今天结束，依然没有发现任何线索。

1998年8月29日下午5:43

Irons局长命令对整个浣熊市进行隔离检疫，任何人不得进出市区。各媒体对此表示担忧。晚上7:33警方证实了一起生化人袭击事件，这种生化人被称为"丧尸"。警察设置了路障，但有迹象表明这些怪物携带有未知病毒，可以把正常人变为它们的同类。这个城市大部分地区已经面目全非了。

晚上10:43

城里几乎所有人都死了。如果有人发现任何幸存者，请报告警官Chris Redfield或Jill Valentine。



汪达尔之心2·天上之门

~隐藏武器与游戏心得~

公开隐藏关的进入方法:

其实隐藏关卡的进入方法很简单,只要取得"ひみつのちず"这件道具即可,其藏匿地点已在下文列出。隐藏关卡当中也有不少的隐藏道具,有兴趣的玩家可以自己发掘。

PS	厂商:KONAMI	类型:S・RPG
	发售日:99.7.15	其它:对应振动手柄、PDA

挖掘角落中的秘密,令稀有宝物无处躲藏

本作成功地采用了双回合战斗系统,增强了游戏时的紧张感与战略性,而二百种武器、魔法也是史无前例的,确为精典之作。

武器的取得方法

想要取得所有武器,必须在游戏初期就装备上ダガー系的武器ポウイーナイコ,利用其附带的特技"解锭",才能开启战场上的宝箱。另外还必须有特殊系武器中的ブロシクメイク能力,并为角色装备上"翼",否则武器无法集齐。在最终章后半段的城墙上,可拿到幻の王宫地图,此时地图上会多出一个地点,在此可拿到ダガー系的最强武器以及此游戏中的最强武器,双手持的无属性剑,攻击力133、Agi(敏捷)加5、Luck(运气)加2、Weight(重量)50。此剑附带的暗属性魔法"エシクナ霸王"更为可怕,消费MP 99、射程无穷、魔法范围无穷且不能防御。换句话说,此魔法使用后,所有人(防具属性为暗者除外)均减上99点HP,利用ダガー系与特殊系武器中习得的特技魔力转让可反复使用此魔法,但游戏后期敌人的属性防御多为暗,故实用性不高。下表为笔者发现的特殊系武器:

武器名	攻击力	射程	属性	重量
木槌	16	1	无	1
风车	18	1	风	1
ノロイの壶	20	1	无	1
イガイガ棒	28	1	无	1
りるはし	33	1	无	8
エレキナシクル	40	1	雷	5
铁扇	49	1	无	1
デスサイズ	59	1	暗	10
ブシドハンマー	66	1	无	20
目觉し时针	77	1	无	5
铁板烧き	91	1	无	1

此外在宝箱中还有大量的装饰品以及普通系武器(多为造成敌方异常状态),千万不要错过。

武器分析

本作中出现的武器数目多达二百种,而且多数武器都附带有不同的魔法或特技,这极大的增加了游戏的耐玩性。利用这些武器,可装备出上万种不同角色。笔者现将各类武器的基本特征作一个简单的介绍:

剑:是最普通的攻击性武器,威力大,多为单手使用。武器本身大多没有属性,但在习得特技后可以使武器具有炎、雷、毒(无属性)三种属性。建议单手使剑,另一只手持盾,防具选用轻装。

斧:基本与剑相同,该武器能具备的属性为冰、雷。

枪:攻击力高是它的特点,可达到150,但必须双手持。因为不能装备盾,故HP低,可以装备铠甲来弥补HP的不足。枪系武器中有一项特技可令一定范围内的角色EP(发动特技的必要数值)上升38点,非常实用。能具备的属性为:圣、风、毒、麻痹(无属性)。

投げ:与弓系武器有一个相同点,就是在高处向下攻击时,攻击力会有所提升,高低差越大,攻击力越大。攻击力弱、射程远是此类武器的特点,并且必须双手持。队伍中有一至二名角色使用此类武器或弓系武器就足够了。该武器能具备的属性为圣、炎。

弓:基本与投げ系武器相同。该武器能具备的属性为暗、风。

杖:魔法师的武器,有大面积的攻击魔法和回复魔法,攻击力普遍较低,只有一根攻击力为86的魔杖可以进行物理攻击。单手持武器,没有特技可以为武器追加属性。另一只手可装备攻击性武器,也可装备盾。如以回复魔法为主,Agi值要高。

ダガー:攻击力高于弓系低于剑系,单手持武器,为获取宝箱防具应装备"翼"。武器能具备的属性有冰、暗、眠(无属性)。

盾:以防御回复为主的武器,有增加HP的作用,多数没有攻击力。最高攻击力为70,单手武器,没有可追加的属性。

特殊系:均为单手武器,不能追加属性,攻击力低。

在更换武器后,应将已习得的特技或魔法通过"技传送"指令转移到当前装备的武器上,而后继续使用。

游戏心得

游戏中共有炎、冰、风、雷、圣、暗六种属性,在战斗中可以看到敌人对各种属性魔法的防御力(魔防由防具决定)。如果使用敌人魔法耐性差的属性攻击或魔法,将会对敌人形成125%的伤害;反之攻击力降为75%。另外围攻的战术在此游

戏中非常有效，当受攻击者身边有攻击方角色时，便会提升攻击者 10% 的攻击力及命中率。

最后不得不提的是本作采用的双回合制战斗方式，即我方行动时画面一分为二，敌方也同时行动，移动结束后，由 Agi 值高的一方先攻击。如果双方移动到同一地点，那么 Weight 高的一方会将对方撞开，被撞开的一方行动强制结束。因此玩家必须对敌方的行动顺序做出正确的判断。笔者认为(在敌人攻击范围内)，敌人的行动顺序多为魔法师，弓兵，其它兵种。在一般情况下（我方没有成堆的角色处在敌人的攻击魔法范围内)，敌方魔法师第一个回合都会给伤兵进行回复，可利用这一点，在同一回内让负伤的角色冲上去将伤兵干掉，同时还可回复 HP。而我方魔法师的 Agi 值一定要高过敌方，以便抢在敌人攻击前进行回复。

过关奖金计算方法为一人不死奖金×2，死一人减 5%。

——隐藏道具位置与隐藏关卡

序章

第一战：ヒントカード 1(22,22)

第二战：ヒントカード 2(10,20)、きづち(0,1)

第三战：ライトボウ(23,15)、ヒントカード 3(11,0)、いだてんブーツ(9,15)

第四战：ヒントカード 4(14,3)、ゴブリンのたて(5,4)、(21,14)

第五战：ノバキユラ(14,0)、かざぐるま(23,0)

第六战：ノロイのつぼ(11,6)、ひみつのちず 12(11,11)

第七战：ハルバルト(5,15)、カットラス(28,14)

第八战：ハーブ(9,4)

第一章

第一战：フアイアリング(35,4)、ハルバルト(53,4)

第二战：カットラス(24,4)、グレイブ(24,16)、バンダナ(17,15)、ビロードマント(13,7)

第三战：サングラス(12,1)、ヒントカード 5(13,11)、ノロイのつぼ(28,1)、おもり(29,9)

第四战：シルバーメッキ(2,15)、アイスリング(12,15)、ジユル(27,6)

第五战：ヒントカード 6(1, 33)、ゴブリンのたて(18,18)、こううんのつぼ(8,33)

第六战：レザーグラブ(1,1)、まほうしてん(17,14)、イガイガのぼー(29,14)

第七战：ぶうせん(1,1)

第八战：てつのマラカス(8,23)、つるはし(14,5)

第九战：ビロードマント(7,9)、サンダーリング(20,15)
さとりのしよ(13,9)、ひみつのちず 11(20,13)

第十战：ハイハーブ(0,21)

第十一战：ハイハーブ(8,3)

第十二战：インセクトボウ(24,0)、ゴブリンのたて(24,14)

第十三战：キユアポーションン(7,7)

第二章

第一战：まほうじてん(13,9)、ないがま(22,0)、たからのちず 1(6,9)、ひみつのちず 4(18,11)、クロスブーメラン(23,8)

第二战：くつずれズック(0,0)、ユレキナックル(0,12)、エンジエルメイス(15,8)、ゴールドメッキ(0,18)

第三战：ようどシンボル(3,1)、レフぷうのマント(3,30)、ヒントカード 7(7,18)、ほうきょくのたて(16,7)、つるはし(17,14)

第四战：タワーシールド(0,22)、(31,20)、ゴブリンのぼうし(21,20)、ふゆうのくした(30,22)

第五战：ひみつのちず 6(17, 10)、ゼブラシールド(15,23)、こううんのつぼ(12,18)、せいりがんめがね(20,13)

第六战：プキオ(3,4)、さとりのしよ(4,5)、ノロイのつぼ(8,7)なまりのいた(16,5)、ヒントカード 8(16,6)、いにしえのたて(23,15)

第七战：タワーシールド(15,14)、サングラス(17,13)、リングスタッ 7(28,0)、スピードシユーズ(28,7)

第八战：きんかい(17,13)

第九战：いにしえのたて(17,2)、セイバースタッ 7(17,15)

第十战：ヒントカード 9(0, 7)、せいりがんめがね(22,1)、しつぷうのマント(22,14)

第三章

第一战：あぼないノコギリ(4,10)、タバール(15,24)

第二战：こおりブーメラン(1,4)、ノロイのつぼ(2,0)、あやしいつちくれ(13,12)、こううんのつぼ(13,15)、ヒントカード 10(14,23)

第三战：ブラボーベル(1,22)

第四战：きつこうのたて(18,19)、じゆんぞクギス(13,24)、みずくもブーツ(12,13)

第五战：スナイパー(16,7)、(21,1)

第六战：デスサイズ(17,14)、ルーンオブライン(23,0)、ホプロン(11,8)、ウインドリング(11,3)、スピードシユーズ(20,16)

第七战：しのびのマント(1, 10)、ムーンスタッフ(12,17)、ゴブリンのたて(23,9)

第八战：ダークリング(8,9)、ホプロン(15,7)、プラチナグラス(17,14)、カリスマストーン(19,8)、ひみつのちず 7(24,5)

第九战：シヤインスター(0,22)、はなのたね(9,21)、ホーリーリング(13,0)

第十战：隐藏道具地点与第七战相同。

第十一战：シヤインスター(0,22)、はなのたね(9,21)、ホーリーング(13,0)

最终章

第一战：ゴブリンのたて(0,19)

第二战：ブラボール(8,5)、ノロイのつぼ(12,12)

第三战：コラバぬまのせん(7,3)、ゴッドハンマー(23,0)、こううんのつぼ(19,14)

第四战：くまで(11,15)、ひみつのちず 14(14,6)

第五战：グレードショット(25,0)、ぬぎましとけい(25,15)

第七战：のたち(8,7)、ラストレター2(0,22)

第九战：ゾードブレイカー(23,10)

★ 请撰写“隐藏道具”的作者速与本刊联系，告知详细通讯地址，以便从速发放稿费。

文/SCEI ???? 责编/PERFECT



生物危机3·最终逃脱

~浣熊镇上再次演绎恐怖的故事~

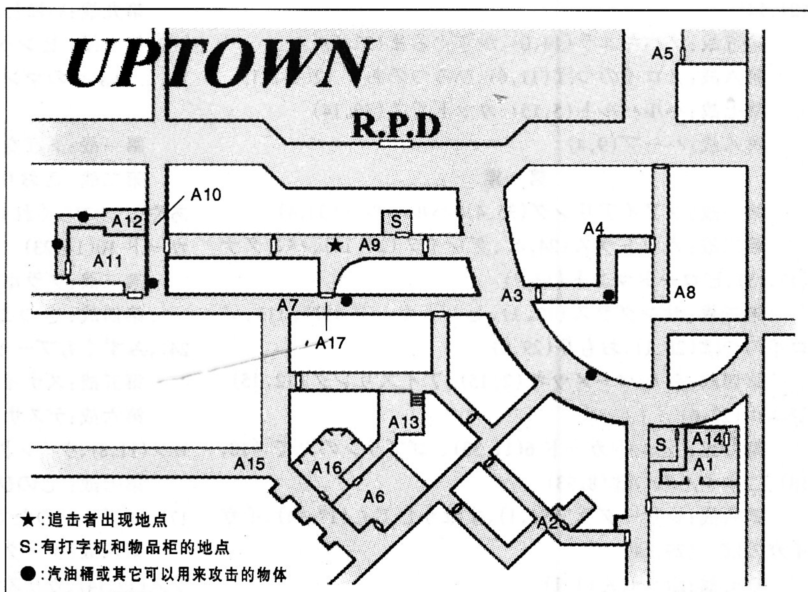
首先必须声明的是，本作带有较强的随机性，而且分支很多。随机性不仅表现在迷题上，敌人的种类、出现地点等也不固定。分支除了明确的选项以外，还会随着游戏者的行进路线产生差异。因此本文只介绍迷题破解原理，没有具体步骤，尽可能点到各处分支，但有详略之别。游戏模式选定为HAVEY。

PS	厂商:CAPCOM	类型:AVG
	发售日:99.9.22	其它:对应振动手柄

浣熊镇就要变为一片瓦砾了,JILL能否顺利脱出呢!

爆炸的气浪将吉尔（Jill）掀到了街上，这儿只有正前方一条路，但当她翻过铁箱时，发现左右都有丧尸围上来。情急之下，吉尔撞开门板，冲进一座小型仓库（A1）。

吉尔努力劝说眼前这个幸存者和自己一起逃出浣熊市，然而对方执意要找到失散的女儿，一个人躲进了储物箱（A14）。一层的叉车上有一支急救剂，然后到二层的管理室，从门边的钥匙板上拿到仓库的钥匙（仓库**のカギ**），才能打开东南角的门离开。当吉尔准备打开A2处的门时，布拉德突然冲出来逃进小巷，后面是一群张牙舞爪的丧尸。如果弹药充足的话最好将它们杀掉；若是自认躲技一流，也可以先离开这里再返回，丧尸会散开一些。A2处的门通向一间地下的库房，在木柜上可以拿到打火机油（**ライターオイル**），死尸身上可以取得散弹枪（**ショットガン**）。



A15处的墙上贴有本区地图。在A13处，吉尔又一次见到了布拉德，跟着他来到A6处的酒吧并打死丧尸，分别在吧台和门口的电话旁取得"时计塔**の**绘叶书"、打火机（**ライター**），把打火机与打火机油组合之后，才能打着火。

吉尔带着灌满油的打火机来到A17处，忽然有大批丧尸冲破隔离板逼上前来。此时可以利用旁边的油桶炸死它们，然后即可在其藏身之处（A7）的死尸上找到"写真A"，然后用打火机点燃A17铁门上的绳子，开门离去。（如果不追求全文件收集，也可以在丧尸逼近前烧绳子、开门）

由于火墙的阻挡，吉尔只能先进入RPD（浣熊市警察局）。就这时，布拉德也跌跌撞撞地跑进来，后面紧跟着一个高大的变种人——追击者。它杀死布拉德之后，就一步步向吉尔走来，目前有两种选择：①与追击者对决；②进入警察局暂避一时。此处记做分支A，下文以选第一项为线索，其他分支请参考文章结尾处的说明。

要打倒追击者首先必须会回避其攻击，一旦被抓住或摔倒就连点L1、R1、R2、○键并按住方向键。第一次他倒地时可能是假死，补一枪试试便知。打倒他之后，在B1处布拉德的尸体上可以找到装有卡片的皮夹（**カードケース**），调查之后可以从中抽出STARS小组的卡（STARS **カード**）。来到B2处的计算机前使用STARS **カード**，得知今日保管库的密码（随机生成，请注意记录），桌上还有警察局内部地图。在B3处的死尸身上有"**マービンの**报告书"。

B4屋内就是保管库，门左侧亮着灯的物品柜里有蓝宝石（青い宝石），另一侧还有个亮灯的柜子，输入刚才得到的密码可以把刻有纹章的钥匙（纹章**の**入**ったカギ**）取出。B5是间暗室，打字背后放有"**デビッドのメモ**"。

上到二楼，用纹章**の**入**ったカギ**进入B7处的STARS小队办公室，拿起桌上的开锁别针（**キービック**），传真机上有一份"**ケンド**铳炮店**からの** FAX"，武器柜内是一支榴弹枪（**グレネード**），东南角的医药包里还有支急救剂。

吉尔刚回到一层，追击者就又出现了，还带来一支火箭筒，但这里是战是逃对游戏情节没有什么影响。

走出警察局之后，吉尔用别针撬开了A3处的门锁，在拐角（A4）的死尸上找到一本"佣兵**の**日记"然后穿过A5处的门，进入另一片市区（Down Town）。

最初到达的地方是个车库，在C1处的汽车上可以得到电线（电力ケーブル）。吉尔经过值班室，来到一个工地，从C2处的墙上取下地图，然后从北门离开，这时有两种选择（记为分支B）：①去C3处的餐厅；②去C7处的报社。先以去餐厅为准。

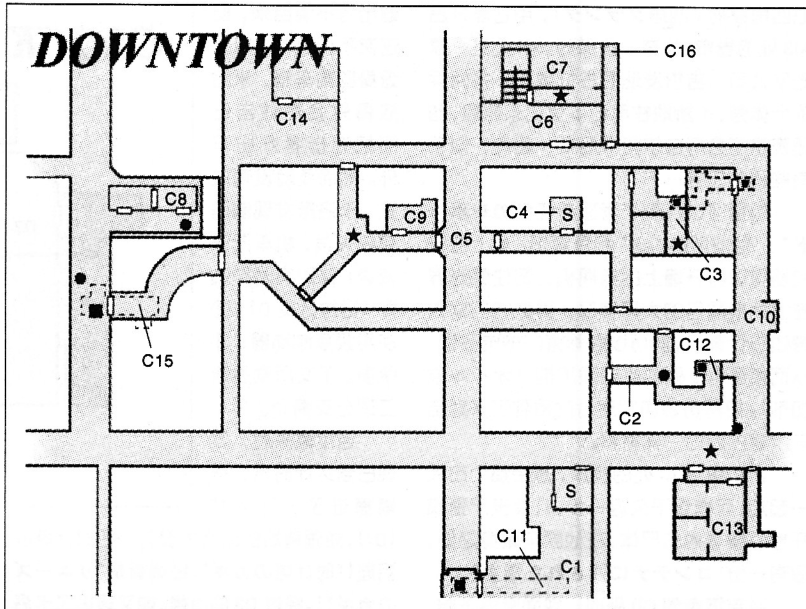
吉尔用别针打开了餐厅后门处的小柜子，得到一根撬棍（火かき棒），并用它打开了餐厅里面地道口上的盖子。这时，一名幸存下来的“伞”公司的佣兵——卡洛斯出现，二人不及细谈，追击者突然出现，这时出现分支（记为C）：①在餐厅内躲起来；②从地下道逃出。建议选前者，因为吉尔会用灯火引爆煤气，暂时炸晕追击者，不过它很快就能醒。如果弹药充足，也可以什么都不选，等它逼近时就会进入战斗。

走出餐厅，卡洛斯告诉吉尔，“伞”派遣这批拥兵的目的是拯救市民，并希望吉尔能合作。这令她心里十分矛盾，不知是否是另一个圈套。卡洛斯看出她的心事，让她一个人先考虑清楚。在C4处的小屋里有个生锈的摇柄（さびたクランク），再对它调查发现头部是六角形。随后，吉尔来到报社（C6），在电话上方发现了“写真B”，又把东边的铁梯推到西侧，爬上去打开电源。

这样卷帘门就有了动力，按下开关即可打开。上楼之前，还能拿到急救剂。

二楼的C7房间是编辑部，可以找到绿宝石（緑の宝石）、“写真C”和“新闻记者の手帐”。把蓝、绿两颗宝石嵌入C5大门外的表盘上就能开门了。

不久，吉尔登上了C8处的电车，在车箱尾部找到了“铁道整备士のメモ”，同时发现机车因为缺少电线、保险丝、机油而无法开动。她正想搜索车头部分，正撞见另一个“伞”的佣兵——尼古拉，而第三个佣兵米哈依鲁已经身受重伤，虽然神智不清，却还念念不忘自己那些战死的部下。在前车箱，卡洛斯、尼古拉、吉尔三人开始商议下一步的行动。“伞”原计划将所有幸存者集中到计时塔暂避，然后一次全部救出，但现在通向那里的路已被大火堵死，只有用这部电车冲破火墙才有一线生机。于是三人分头寻找幸存者和修理电车的零件。等其他人离开之后，吉尔带走了座位上的扳手（レンチ）。她来到了C14处的加油站，想用那生锈的摇柄卷起铁门，不料中途折断，只好又加上扳手，才得以进入。而卡洛斯很快也到了这里，但大批丧尸接连涌来，卡洛斯奋不顾身地外出迎敌，等吉尔奔出去相助时，丧尸已然全灭，卡洛斯虽然累脱了力，倒也没有重伤。



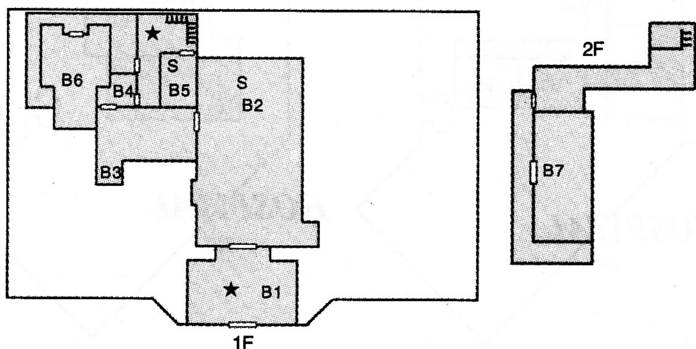
吉尔回到屋里，正要从柜架上取下急救剂，忽然发现旁边的橱窗里有半桶机油添加剂（オイル添加剂），于是开锁去取。这个锁上有两排灯，右上角一排共三只灯，下方一排四只灯。下排四灯对应A、B、C、D四个按钮，每个按钮可以反转上排4灯中某两只或三只的明暗状态。每次操纵都有一个按钮发光，只要通过按下不同的按钮，使上排4灯中仅与发光钮对应的灯亮起就算成功一次，右上角小灯同时点亮一只，当三个灯全亮时，锁就开了。

可是这半桶添加剂并不够用，吉尔还想继续找，不料短路产生的火星引燃了汽油，加油站倾刻间化做一片废墟。

吉尔开始往回走，在C5门前，几具丧尸破门而出，解决之后可以按动C9处市长像基座上的电钮，取下雕像手中的“知识の本”。C10处本是一座喷泉，现在已经损坏，把“知识の本”放入右侧的凹穴之后，就可以安全地取走左边的青铜罗盘（ブロンズ制の罗盘针）。把它放回市长像的手中，雕像就会转过180°，从而得到一个电瓶（バッテリー）。这正是C12处的升降机所需物品，安进控制器之后，即可乘升降机来到C13处的变电站。

这里有两个控制器，第一个可以将调压方式变为手动，第二个则能在手动调压方式下配给电压。在这里分别调出20V和120V两种电压，令两道铁门打开（打开第一道门之后，会有丧尸袭来，这时可选择从非常出口逃走或提高电压击倒丧尸。这个分支对后继情节没有影响，不过建议选后者，能节约弹药），从铁柜和杂物架那里可以分别得到左轮手枪（マグナム）以及保险丝（ヒューズ）。

修理用的材料已凑了两样半，为了最后的半桶油，吉尔回到UPTOWN市区，用扳手从A8的消火栓上取下水笼带（消火用ホース），把它接到A9处的消火栓上，扑灭了小巷里的火焰。在A10处的废物堆里有一



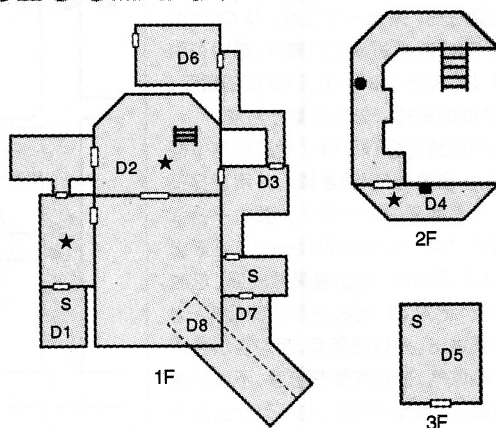
把四角摇柄（四角クランク），用它能开启A13处的卷帘，补充一些弹药。A11处是一家药品公司，吉尔发现尼古拉蹲在一名佣兵的尸体旁，不断地往笔记本里记录信息，他还表示不会与吉尔和卡洛斯一起走，似乎有些别的任务……

屋里可以找到“管理责任者のレポード”、“营业所の FAX”和急救剂，桌上的遥控器可以打开墙上的电视机，记住荧光屏左上角最醒目的大写字母，再把它们输入旁边的计算机，就可以解除旁门的电子锁，从而拿到A12处的机油添加剂（オイル添加剂）。把两份添加剂混合就得到了修理电车所需的最后一样材料。

吉尔重返A1处的仓库，想带那个市民一起走，可惜终于来迟一步，几具丧尸歪疯狂地咀嚼着他的尸体，在他原来藏身之处，留有一份“コンテナに残された遗言”。

当吉尔走到C11处时，地面突然下陷，她准备抓着坑边爬上去的时候，迎面滑来两只大铁箱。这里的分支对剧情没什么影响，爬上去可以省些时间，跳下去也不过是多走几步路，再从井口爬上去。但是等走到C15处的时候就没那么走运了，陷落的地面将吉尔带入下水道，同时一只巨化水蛭穿墙破壁而来。此处有两种打法，比较稳妥的方法是先走进一个凹陷处，然后立即返身跑出，水蛭则已经引出洞来，趁它还没有逼近时打上两三枪，再去另一个凹陷处引诱，反复几次就能打退它，然后就能放心地打开两个凹陷处的电源，再放下西边的铁梯即可爬上去（如果使用金手指，水蛭可能变得无法打退）。第二种方法在开始时也要引水蛭出洞，但并不开枪，而是迅速跑到另一个凹陷处打开电源，接着利用紧急回避躲过攻击，再去开第二个电源，最后冲到西边按开关放下梯子。

吉尔用电线、保险丝和机油添加剂修好了电车，卡洛斯便驾车驶向计时塔。途中追击者不请自来，但这次不用打他，只要返身回前车箱，米哈依鲁就会牺牲自己而把追击者炸出车外。然而危险没有过去，卡洛斯发现制动系统失灵，机车无法减速！此时有两种选择（记为分支D）：①使用紧急制动器；②跳窗。下文所载是第二项分支情节。



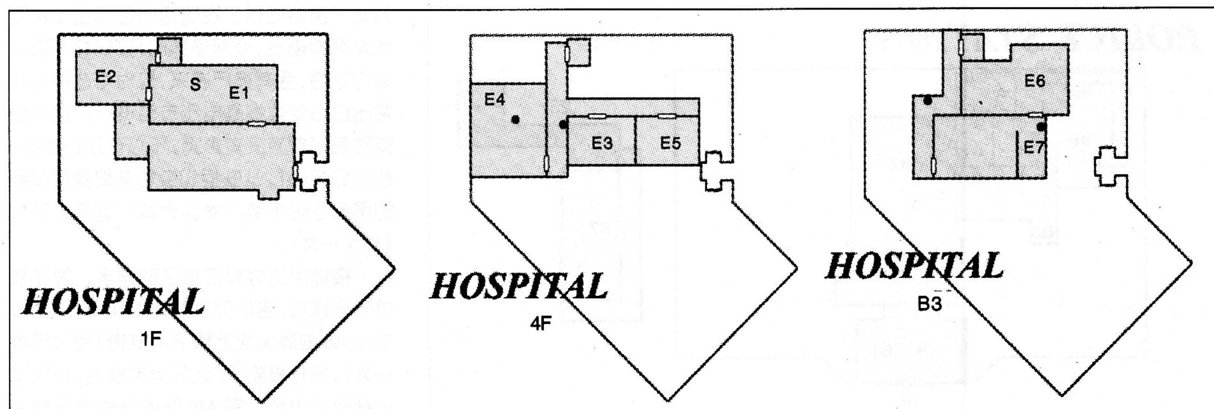
吉尔醒来后，发现已到达计时塔，车箱撞进了一间卧室（D7），油画背后的暗格内放有一把时计塔的钥匙（“时计塔のカギ”，经调查是“リューズのカギ”）。经过D3的时候，她又遇见了卡洛斯，并在书桌上找到了“美术品の绘叶书”。在D2处的大厅里，吉尔找到了放在桌上的地图和急救剂，又从佣兵的尸体旁拾得炸裂枪（マインスロアー）和“作战指示书”。

D1房间是一个小教堂，在祭坛旁边的小柜子里放有另一把时计塔的钥匙（调查后发现是“ペゼルのカギ”），它可以被插入阳台（D4）处的锁孔，使铁梯降下。吉尔登上阁楼D5，在东边木架上取得银色齿轮（银の齿车）。另一边摆着一驾老式音乐盒，首先必须记住它最开始奏出的旋律，然后调整A至F七个开关，最后演奏出同样的乐曲，就能把克罗那斯的首饰（クロノスの首饰り）取出。它可以与“リューズのカギ”合成为“クロノスのカギ”。这把钥匙用来打开D3屋里的那扇绿门。

吉尔刚从三层的阁楼下到阳台，追击者就又堵住去路。这里有两种选择：①打开探望灯开关，之使追击者暂时无法睁眼，被吉尔推下阳台；②拔下探照灯电源线，利用积水电晕追击者。两种选择对情节没有影响。

D6处的房间陈列着一些艺术品，墙角的死尸身上有另一份“佣兵の手帐”。三座石像的手中分别持有“水晶の玉”、“黑曜石の玉”、“琥珀の玉”三块宝石，把它们放进墙上三只钟下的小穴里，使三只钟都指向12:00，便能取到金色齿轮（金の齿车）。这里关键是要了解宝石和钟的作用。“水晶の玉代表1小时”；“黑曜石の玉”代表2小时；“琥珀の玉”代表3小时，过去女神的钟为后退一倍时间，现在女神的钟为前进一倍时间，未来女神的钟为前进二倍时间。钟的作用加上钟下放的宝石代表的时间就是拨动的小时数，三个小时数累加就是现在女神的钟前进的小时数。

吉尔把金、银两色齿轮合在一起，得到了克罗那斯的齿轮（クロノスギア），这个齿轮刚好可以装进D5的齿轮箱，于是计时塔的大钟敲响了。与此同时，前来救援的直升机出现在空中，吉尔高兴地跑到庭院里，大声呼喊，希望引起驾驶员的注意。可惜白光一闪，追击者一炮正中飞机，口中仍自念着：“STARS!”



这一战避无可避，唯有硬拼。追击者的火箭弹攻击力虽强，倒还容易避开，可它手臂上的触须却是一件极厉害的武器，不仅出手快，而且范围广，相当的危险，如果你对自己有信心，不如近身攻击，因为它的手抓似乎要弱一些。打倒追击者之后，吉尔也被病毒感染，卡洛斯决心设法救她。

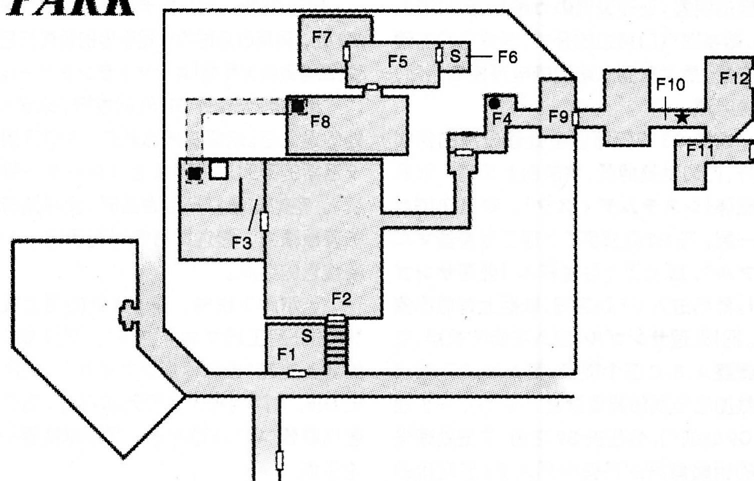
D6的房间里原本有口钟堵在门口，卡洛斯上前推开，走出计时塔，进入西北方一所医院。

医院E1室的架子上有瓶急救剂，在E2处的尸体旁放着"医院长の手记"，墙上贴着医院内部地图，后面桌上有台微型录音机（テープレコーダー）卡洛斯按下电梯的开关，发现必须进行声纹识别，使用录音机播放磁上的录音，于是得以使用电梯。

这里有两种路线可供选择（记为分支E）；①先去4层；②先去地下3层。下文选择去4层。

当卡洛斯走进E4房间时，看见尼古拉正在杀死另一名佣兵，他十分震惊，质问尼古拉原因。可是那个佣兵拼着最后一口气拉开了手雷的保险，卡洛斯就地滚到档案架后面，尼古拉则直接跃出窗外！之后，卡洛斯在标本柜前找到了"写真D"和402病房的钥匙（病室のカギ）。

先来到401病房（E3），从门边的尸体手中找到一张写有数字的纸条（注意记录）。然后进入402病房（E5），把床后的铁架推到与401房铁架对称的地方（比如401房铁架在西北角，402房铁架就要推到东北角），于是画柜背后的低温箱显露出来。输入那张纸条上的密码，就能取出疫苗素剂（ワクチン素剂）。接着前往地下三层的E6处，在屋里找到培养液部件（培养液ベース），和"医疗机器マニュアル"，打开培养液合成器的电源并装入培养液部件，转动上层Ⅰ、Ⅲ扳手和下层A扳手，使左右两标尺水平线都刚好在箭头处，从而合成出疫苗培养液（ワクチン培养液），将其与疫苗素剂合成即得疫苗（ワクチン）。



卡洛斯带着药准备回计时塔去救吉尔，突然发现医院门厅已被安装定时炸弹，所余时间只有6秒。他连忙逃出医院，就近找了个掩体，只听一声巨响，医院被夷为平地。

吉尔用过了疫苗之后，病情很快好转，她穿过D6屋里西侧的门，用别针撬开F1的门锁，在屋里找到"写真E"和公园的钥匙（公园のカギ），并用它打开了F2处的公园大门。

她先向东走，在F4处的死尸身上找到墓地的钥匙（调查之后才变成"墓地のカギ"）和"监视员への辞令"。接着返回公园西侧的F3处，从布告栏上撕下公园地图，然后打开北边的喷泉控制箱，在6次移动之内将黑白齿轮位置对调，使池水排走。于是吉尔得以通过下水道进入公园墓地（F8）。

用墓地的钥匙打开管理室（F5）的门，屋中的木柜里有根铁管（铁パイプ），用打火机点燃壁炉，等火熄灭后，发现壁炉背后有亮光透过来。用铁管捅上几下，果然打通了一道出口。进入F7，吉尔找到"监视员の报告书"、"作战本部からのFAX"两份文件，以及公园后门的钥匙（调查后发现是"里门のカギ"）。离开之前最好去F6整顿一下，捡起那瓶急救剂，前面是个BOSS。

在墓地中，吉尔又见到了那只水蛭，发现它更大了。它的攻击一般要等吉尔停下不动时才发动，所以可以先停一下引它钻出来再打。尽量在比较宽的地方打它，否则极难回避它的攻击。一段时间之后，有两盏路灯基部松动，此时要立即射击这两根灯柱，令其倒下并短路，水蛭一到立即便可电死。

用公园后门的钥匙打开F9处的锁，在过F10处的吊桥时，追击者再次出现，此时出现分支（记为分支F，这里也是不同结局的分歧点）①把追击者推到桥下；②自己跳下水，进入下水道（F11）。下文以选前者为准。

吉尔把追击者推下吊桥后，立即从F12处的门逃进DISUSED PLANT的G2处。她走进G6屋，发现卡洛斯已经等在这里，同时被告知，浣熊市将在天亮时被一枚核弹彻底解决！现在留给他们的时间已经不多了。

卡洛斯走后，吉尔从屋里找出一份"工

三个瞄准键

R2、R1、L1，这三个键都有瞄准功能。

R1键是自动瞄向敌方某一目标；

R2键可以很方便地瞄向爆炸物（如果附近有爆炸物的话）；

L1键则是在敌人较多时进行目标切换。

需要指出的是，R1键的自动瞄准必须先发现敌人，特别是对背后的敌人，如果不先转身看它一眼就不能自动瞄向它；L1键与R1键配合进行目标切换虽然方便，但不一定会转向离自己最近的敌人，所以手动转向也不可弃而不用。

紧急回避

这是本作的一大创举，在一定程度上弥补了移动不灵活的缺陷，减少了受伤的可能性。在没有举枪状态下，如果受到攻击，当敌人即将击中自己的瞬间，按R1或R2键可以进行紧急回避；在举枪时则可以按"○"键，会优先判定为紧急回避。角色在回避过程中暂时进入无敌状态，就象在玩格斗游戏，而且如果在回避之后立即举枪射击则必然弹无虚发，特别过瘾。

用紧急回避并不能天下无敌，需留意以下几点：第一，在窄小处面对较多丧尸时不可乱用回避，因为无法控制回避移动方向，所以可能闪到丧尸群中；第二，对付丧尸犬等身高较低的敌人，可以先避开一击再开枪，以免浪费弹药；第三，一旦受到围攻，绝不可急于开枪，应装上最强的武器，在连续的回避动作中旬找机会，至少要让敌人尽量集中在面前，因为背后攻击的回避可能性较低。

场管理者の日记”。一瓶急救剂和一把处理设施的钥匙（处理设施のカギ）。随后进入G8，调整喷气口旁边的开关，改变它们的喷气位置，最后来到东墙边的电源控制台前，接通电源。

通往G5的门可以由处理设施的钥匙打开，门边就是地图，控制台上留有一张系统磁碟（システムディスク）。乘电梯（G4）到一层，在G3处找到“处理工场警备マニュアル”，墙上还有处理样本（处理サンプル）。然后进入G7处房间，铁柜上有瓶急救剂。把（处理サンプル）放入左侧的机器，依次调整A、B、C三个旋钮，使A、B、C三层波形叠加后与顶部波型吻合，从而打开了通向G9处的门。但在去G9之前，要把处理设施的钥匙背后的条码卡插入G7东南角的机器进行改造。

在G9处，吉尔受到尼古拉的枪击，但突然出现的追击者杀掉了尼古拉，也算是帮了吉尔一回。吉尔把系统磁碟插入东墙上的读取装置，便转身走入G10房间。原来这儿是垃圾倾倒处，而距最近的倾倒时间只有4分钟了，偏偏在这种时候，追击者也来凑热闹。这次必须熟练使用R1和R2两种瞄准方法，经常射击阀门使腐蚀液喷出，这一来可以伤害敌人，二来具有阻挡敌人前进的作用，正好可以开上几枪。打倒追击者后，会有一张“伞”的钥匙卡（カードキー）滑落出来，先要在门边刷卡才能开门离去。

回到G8处，用钥匙卡起动升降机，来到G13处，再用改造过的处理设施的钥匙开启门锁，即可取得火箭炮（ロケットランチャー）。

用钥匙卡打开G11处的卷帘，来到G12处的通讯室。这里有瓶急救剂。吉尔听到了卡洛斯的呼叫，并装备上（レーダー受信机）。在她准备打开地道盖时，核导弹接近的警报骤响，雷达屏幕同时显示出一个慢慢接近的红点。

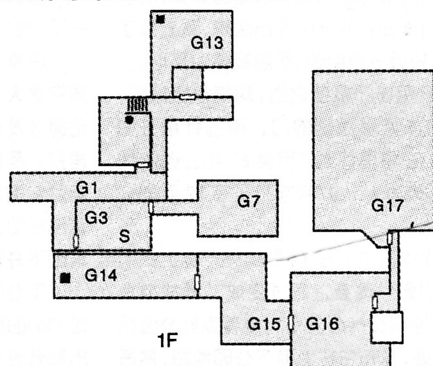
吉尔爬下铁梯，在G14处的墙上找到“烧却处理工场マニュアル”，又从G15处的地上拾起“极秘写真ファイル”。她刚走进G16，大门就被破坏而无法打开，而这里居然藏着“伞”公司的另一项密秘武器——粒子炮！

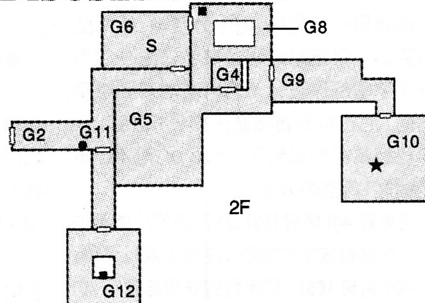
调查旁边的控制器，发现能源不足，而三个亮灯的地方就是三处电源，要按照1、2、3的顺序把电瓶分别推进基座，大炮才能发射。

才把1号电源接好，追击者就又出现在眼前，不过只要你跑得足够快，就根本不用理它，先把三处电源都接好，再回身招呼它，因为只有这时攻击才有效。你可以引它到炮前，让粒子炮帮忙打上一下，在对它造成一定伤害后，它就会自己爬到第一炮打开的豁口里，再一炮就能要了他的命。同时，通向G17的小门打开了。

就在吉尔准备进门时，追击者又蠕动起来，这时有两种选择：①杀死它；②不去管他，先逃走。不论选哪项都没关系，当然杀死它会比较解气！

吉尔乘电梯来到G17，卡洛斯已弄到一架直升机在这里相候。二人终于逃出了这恶梦一样的城市，身背后，干涩的磨菇云正试图抹掉一切。





“生物危机2”攻略特别附录

分支情节简介

分支A：如果选择第二项，先躲进警察局，则暂时无法得到密码，必须先去B6处取另一张S.T.A.R.Sカード再到B2的计算机处使用。以后的情节与上文相同。

分支B：如果先去报社，会在C7处遇见卡洛斯，追击者也会袭来，这时又有选项：①跳窗逃走；②躲在屋里（这两个选项与前文中先去餐厅遇到追击者时的选项在本质上是一样的）。如果选后者，追击者会被暂时炸晕，然后去餐厅的地下道里取“绿の宝石”；选前者就要落到C16处，还是要去餐厅取“绿の宝石”。

分支C：如果逃进地道，水管会发生破裂导致地道里积水，此时一定要及时从墙上的隐藏通道爬出去，来到餐厅正门外，此后的情节与前文大同小异。

与分支B、C有关的几处剧情：在分支B处不论先去哪里，只要在遇到追击者时选择了逃跑（不论是跳窗还是钻地道），而且在附近又被追击者发现时也不打倒他（也就是说，追击者此次出现一直没有被击倒过），那么当吉尔去加油站（C14）取添加剂时，尼古拉会来检查修理间，卡洛斯反倒不会出现。加油站爆炸时，尼古拉生死不明……

再发展到A11处取添加剂时，会看见卡洛斯万般无奈之下，开枪杀死一名正在丧尸化的队友——莫非。

分支D：若选择使用紧急制动器，则电车同样会撞进计时塔，但会以D8处为起点。这时先要去D1处取（リューズのカギ），再去D7处取（ペゼルのカギ）。当直升机坠毁后，吉尔与追击者对决之前，卡洛斯会帮忙打坏追击者的火箭筒。

分支E：要是先去地下三层，就会在E7处见到另一个佣兵，他打开保险箱，却被里面的炸弹当场炸死。

分支F：如果吉尔自己跳下吊桥，则会在G1处受到丧尸围攻，被卡洛斯救下。各重要物品的位置与前文相同，解迷顺序可自行决定。当吉尔从G5处出西北角的门时，会被尼古拉袭击，并看见他进入G11处的门里，到G9时他就不会出现。等吉尔拿到“カードキー”并进入G12找到“レーダー”受信机之后，尼古拉会驾驶直升机扫射通讯室，这时可以选择与尼古拉进行无线电联络或者将其击落（火箭筒一发OK），不论哪一项都不影响后面的情节。最后，有另一个男人驾机接卡洛斯和吉尔脱险，而且他的声音又很耳熟……

文/里昂　　责编/PERFECT

有必要讨论令玩家费解的模拟器问题

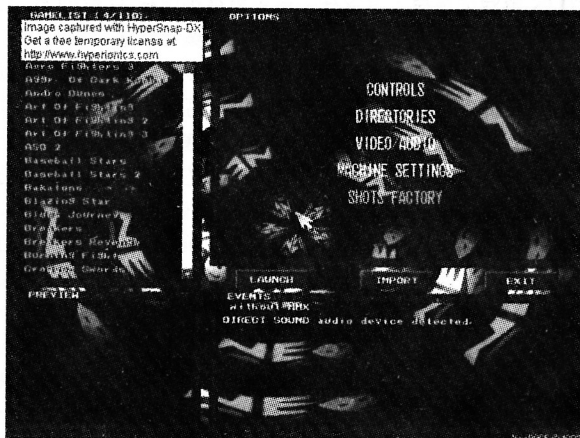
PC上令人兴奋的模拟器与电视游戏

看到8月号上杨先生有关PC模拟器的文章后，发现文中对一些问题阐述的不够清楚，会造成一些朋友的误解；同时还有值得商榷的地方，所以感到有写一篇文章这些问题做进一步说明以及对其错误进行更正的必要。

■1. 街机方面：CPS1的模拟器Callus和NG的模拟器neorageX

对于模拟CAPCOM System1(CPS1)的Callus来说，确实完美的模拟了CPS1上的53个美日版游戏，但若想玩齐所有的53个游戏的话，就至少得有一台P133、8MB的PC(内存不足可用虚拟内存)，杨文中说486也照玩不误，只是不太流畅是不可能的，因为笔者在P133、16MB的机子上玩SF Ⅱ Turbo时都感到画面不十分流畅，更别说486了(除非不太流畅是指玩起来的感觉象幻灯片，一帧帧的跳)。仔细想一想，CPS1是CAPCOM八十年代末发表的主机板，上面的游戏都是些“老古董”，而CAPCOM近期的大作则都是在CPS2和CPS3上制作的。但至今还未发现PC上有以上两种基板的模拟器。至于杨文中说到的由Bloodlust Software研发的CPS2模拟器，据笔者所知一直没有完成。不过CPS2和CPS3的模拟器虽还没有研制成功，但有一个可支持CPS2的游戏音频播放软件《Qsound Player》，已可以播放CPS2上的游戏背景音乐，网上也早就有了《SF ZERO 2》和《龙与地下城》等游戏的rom文件。这无疑使广大的PC爱好者们看到了一丝希望的曙光。然而不知为何，CPS2的模拟器至今仍没有登上PC舞台，最近甚至连消息都听不到了。

NEO－GEO基板是SNK九十年代的主力基板(SNK的新一代基板是Hyper NEO·GEO64)，而它的模拟器则是最近1年出现的，但有很多模拟器都与它有关，其中最出色的当属Neorage系列。因为



Neorage已被移植到了WIN9X上，而且使用了DirectX接口，所以Neorage更名为NeorageX。借助DirectX的强大功力，NeorageX支持了现今3D游戏中经常使用的Interpolation(插值运算)和Tripple Buffering(三线过滤)；通过插值运算和三线过滤去掉了游戏画面中的锯齿和明显的色块，使得NeorageX的游戏画面与街机更为相似，但这需要一块较好的3D加速卡。截至今年8月，NeorageX已经可以完美的模拟NG上的110多个游戏。而且对新游戏的dump极为迅速，就连新近推出的《月华剑士2》和《Metal Slug X》也被dump到了PC上。另外在我国正如日中天的《KOF》系列、《饿狼》系列也都已被dump。不过这还不是最让人心动的所在，更令人高兴的是：NeorageX在P166MMX、32MB内存的PC上用跳帧1已能取得较好的效果，但若想得到与街机类似的效果则需一台P200MMX，64MB内存和一块说的过去的3D加速卡。但NeorageX在声音方面的模拟还是令人遗憾，听起来的感觉更象杂音而不是音乐。杨文在谈到NeorageX的游戏初始化速度时说：对内存的要求不高，32MB足矣！但对硬盘的要求较高，并举出实例——在朋友家5400转的硬盘上读《KOF98》只需1分多钟。但他却忽视了一个最主要的原因：朋友PC的CPU和内存的大小。据各种电脑报刊介绍和我本人的经验来看，NeorageX对于内存的要求很高，当你只有16MB内存时，那么无论你使用什么CPU、硬盘，《KOF98》的初始化时间绝不会低于15分钟；要使《KOF98》的初始化时间达到杨文所说的1分钟左右，至少得有64MB内存和一块不低于P166MMX的CPU，若有128MB内存和一块不逊于P166MMX的CPU时，《KOF98》的初始化时间便会减少至30秒以内。至于硬盘的转速快慢对游戏初始化速度的影响则是由于NeorageX使用虚拟内存造成的；由于NG上的游戏是一次装入内存的，而大多数的NG游戏都很大(例如：《KOF97》就有330MEGA，换算成MB也有41.25MB之多)，另一方面NeorageX在运行时也要占用大量的内存；很多玩家没有那么多的内存，NeorageX就要在硬盘上划出一块区域做虚拟内存，可硬盘的读取速度要大大低于内存，硬盘转速的快慢对游戏的初始化速度的影响就这样产生了。因此内存的大小对初始化时间的影响相比之下要比硬盘转速影响大的多，而并不是象杨文所说的初始化速度取决于硬盘的转速，与内存没有太大的关系。

■2. 家用主机的模拟器评述：PS的bleem、N64的UltraHLE

PS是号称拥有36万POLYGON/秒能力的次世代游戏主机。对于PS的模拟实际上在很早就开始了，但早期的版本并没有太大的实际价值，只能看、不能玩。所有的这一切直到bleem的测试版出现后才有了质的提高，bleem采用ASM编程，支持DiredtX6.0，对PS上的大部分游



戏都可模拟，并且在 P200MMX、32MB 的 PC 上就可全屏不丢帧的运行很多 PS 上的 2D 游戏。不过令人遗憾的是 bleem 的测试版对 PS 上的 3D 游戏的模拟并不十分完美。笔者手上的 bleem 就是个测试版，在 PⅡ 233、64MB 内存、i740 8MB 显存的机子上跑一些 2D 的 PS 游戏倒是很流畅，可在玩《武藏传》等 3D 游戏时画面会不停的变色，还会突然的黑屏。至于《FF8》……我不敢想下去了；不知各位有没有发现，杨文上的配图没有一个 3D 游戏，这也可以从另一个方面证明这个问题吧。另外 bleem 的这个测试版对记忆卡的支持不太好，经常会发生记忆丢失的现象(笔者的《SD 高达 · G 世纪》将近 10 个小时的记录就是这样消失的，呜……)。至于杨文中说的版权问题，对于 bleem 正式版的推出已不是问题，SCEI 已经败诉，bleem 的正式版在 7 月就开始了发售，不过在网上盛传 bleem 正式版对系统的要求并不象 bleem 公司说的那样：P166、16MB 内存。而是 P200MMX、至少 32MB 内存和一块有 3D 加速功能的显卡，即使这样有一些 PS 上的新近大作还是不能运行，希望 bleem 公司可以在以后的版本中有所改进。所以现阶段的 bleem 并不能十分完美的模拟 PS，要想玩《FF8》等等 PS 上的大作，还是用 SONY 的 PS 最好。

N64 模拟器 UltraHLE 的出现的确让我吃了一惊。N64 发售前期山内社长曾说 N64 的运算能力超过 PS2.5 倍，N64 发卖后，大家也可以看出 N64 的机能虽没有达到 PS 的 2.5 倍，但确实强过 PS，且在 DC 发卖之前是最强的家用主机。而且 N64 是 64 位的主机，CPU 采用 R4000A—93.75MHz！有强劲的 DSP 绘点处理器！就是这样一台主机竟也可在 32 位的 PC 上模拟的出，作者的编程手法之高明让人赞叹。UltraHLE 现今已可以完美的模拟 N64 上的很多经典游戏，包括大家熟悉的《马里奥 64》、《塞尔达传说 64 · 时之笛》等。但令人遗憾的是 UltraHLE 对系统的要求相当高，最低也要求 PⅡ 233、32MB 内存、一块 VOODOO Ⅰ；若想达到 1024＊768 的高解析度，则需 PⅡ 450、128MB 内存和不低于 VOODOO Ⅱ 的显卡(即使在这种配置下画面也会有轻微的跳动)，这样的配置对于我们大多数人来说是可望而不可即的。另外，UltraHLE 上运行的游戏全都是由卡带自由 dump 的，所以都是 D 版，模拟器的作者也由于外界的压力停止了对 N64 模拟器的开发。一款如此优秀的模拟器也就这样的消失了。(据说还有人对 UltraHLE 的一个 INI 文件进行了再开发，使的 UltraHLE 模拟的游戏又得到了增加)

■3.'新世代'

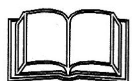
众所周知，DC 是现阶段最强劲的家用主机，采用 32 位的 SH－4－200MHz 的 RISC 级(精简指令集)CPU、图象芯片是 NEC 的 POWER VR 250－高达 8MB 的显存和 16MB 的内存、WINDOWS CE、DirectX7.0 和每秒最高 500 万 POLYGON/秒的强大能力。相比之下，尚未发售的 PS2 的机能则更为惊人：128 位的 Emotion Engine－300MHz 的 RISC 级 CPU(0.18 微米技术生产)、图象芯片为 Graphics Synthesizer、32MB 内存与 4MB 显存，LINUX 与每秒 2000 万 POLYGON/ 秒的超强能力(不加任何特效可达 6600 万 POLYGON/秒，当然，还有传说的 7500 万 POLYGON/秒)。从上面可以看出，这两种新世代主机都具有超越现有家用 PC 的强劲机能，会铸成家用主机新的辉煌，而不是最后的辉煌。



↑含顶级 3D 加速卡的 PC 机价格往往是游戏机的 10 倍以上，而对于玩家而言，钱是最根本的东西。所以家用游戏市场注定要 10 倍以上于 PC 游戏的。

杨文中有这样一段话：PC 和 DC 由于许多结构相似，可以轻松的互换游戏。不错，DC 是采用了 WINDOWS CE 以及 DirectX5.0 作为 DC 的操作系统，并使用 NEC 的 POWER VR 250 作为图象芯片，但这些并不是 DC 的全部。难道 DC 使用的 SH－4 与 PⅡ 相同吗?INTER 的 PⅡ/PⅢ 都是基于 CISC(复杂指令集)的 CPU，DC 所使用的 SH－4 则是基于 RISC 的 CPU，两者无论从结构还是性能都截然不同，试问如何互换？那么是微软为 DC 特制的 WINDOWS CE 和 WIN9X 一样？WINDOWS CE 是微软为各种掌上电脑设计的操作系统，DC 使用的 WINDOWS CE 是在其基础上为 DC 优化设计的；而个人电脑上运行的一般是 WIN9X 系统，与 DC 的 WINDOWS CE 互不兼容，显然两种不同的操作系统上的软件不能互换。而且，DC 上使用的双倍密度 CD－ROM 与 PC 上的 CD－ROM 能否兼容也是个问题。所以，DC 的游戏与 PC 应不能互换；只不过由于两者的构架相似，使得以后的 PC 和 DC 的相互移植工作会变的比较容易，不会再出现类似《FF7》移植后缩水的事件了。至于模拟 DC 对我们还很遥远。

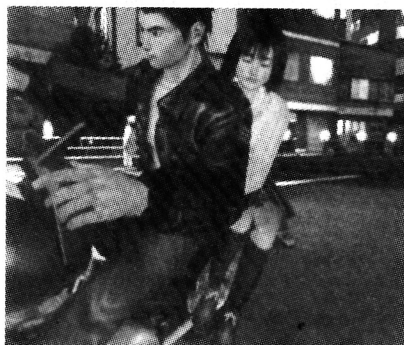
PS2 使用了比 PⅢ 浮点运算强大数倍的 128 位 Emotion Engine－300MHz 的 RISC 级 CPU，使用 0.18 微米的生产技术，而在现今个人电脑界最强的 PⅢ CPU 是使用 0.25 微米生产技术的 32 位 CPU。无疑，Emotion Engine 在生产技术上比 PⅢ 要高出一个档次。超强的图象芯片 Graphics Synthesizer 的 3D 加速功能在 PC 上也可以说是前所未有。两者相结合可以达到近乎专业图形工作站的水平——2000 万 POLYGON/秒，在 PC 上所有的第 4 代 3D 加速卡，包括 VOODOO Ⅲ、SAVEGE 4、G400、TNT2 都不能达到 1000 万 POLYGON/ 秒的速度。杨文中却断言一台 PⅢ＋128MB 内存＋VOODOO Ⅲ＋DVD－ROM 的 PC 绝对可以模拟的出 PS2。稍具常识的人都可以估计的到以上配置的 PC 充其量可以达到 1000 万 POLYGON/ 秒顶天了，根本不可能模拟 PS2，两者根本不是一个档次上的产品，何谈模拟。



■结语：电子游戏与电脑游戏的关系

未来是电脑的时代，这是不容质疑的，但电子游戏和电脑会在一个很长的时期内并存。电子游戏机与电脑的市场定位不同，其两者的价格有相当大的差距，杨文中曾予言PS2推出时PⅢ+128MB内存+VOODOOⅢ+DVD-ROM档次的PC价格一定会比PS2便宜，还可以轻松的模拟PS2。暂且不论这样档次的PC是不是能同PS2划上等号，单就价格方面来说，依据PC的摩尔定律（PC的价格每18个月变成原来的50%）来计算，以上配置的发烧级PC在现在市场上的价格绝对不会低于13000元，PS2预定2000年3月发售，距今只剩不到5个月，那么这台PC到2000年3月的价格便降为原价的80%左右，即为13000*80%=10400元。试想，PS2的价格如比同级PC（杨文中的PⅢ不是和PS2同级的PC）还高，必然所有的人都会去选择PC而不是PS2，到底PC的功能要比PS2这样的专业游戏机多了许多；换个角度，PS2要和DC竞争，价格便不会超过5000元，否则DC会以不到1400元的售价轻而易举的打败PS2，SONY是不会让这样的事发生的。由此可见，PS2的价格是不可能超过5000元的，更不会超过同级PC。如果只是需要一台娱乐机器的话，相信80%的人会选择价格相对便宜的电视游戏机而不是PC。所以说价格是两者并存的条件之一。另外，因为电子游戏机是专门的娱乐机器，在同一个时期内，电子游戏的硬件设施总是比电脑的先进。其实，PC上的模拟器一般都是在被模拟主机推出至少2、3年后才出现的，主要的原因就是PC的硬件机能比之同期的电视游戏机有太大的差距（例如，PS是94年11月推出的，PS模拟器是99年2月推出的，两者相差4年多；N64是96年6月推出的，模拟器是99年3月推出的，两者相差将近三年。至于街机方面，NG和CPS1的模拟器则都是在主机推出将近10年后才推出的，CPS1于88年7月出品第一款作品，NG于90年4月推出，模拟器则都是97年末~98年出现的）。由此可见，机能的差距也是两者并存的重要条件。至于游戏性，则也是两者并存的条件。综上所述，PC和电子游戏是会在一个很长的并存的。

自从WIN95出世以来，PC上的游戏得到了长足的发展，游戏综合水平有了一定的提高，可还是不如电子游戏，所以才会有各式各样的模拟器在PC上出现，而且只要还有游戏存在，两者就会并存，相互促进、共同发展，模拟器也会继续发展。所以电子游决不会走向衰落，更不会出现PC独霸天下的情况。







家用机性能提高，街机何去何从？

责编天师

这次AOU展上，有关NAOMI通用基板的话题非常多，孙正义SOFT BANK旗下的《DC MAG.》因此采访了世嘉公司8位部长级人物。关于家机冲街机之论调，SOFT1研中川力也看法较独特。他认为硬件性能的提高必使软件开发费大幅提高，而DC却没有使软件制作费提高说明其性能尚不足以超越当前最先进的街机。中川指出目前水平的家用机仅仅在画面上较以前有所进步。而关于“面白”，几乎所有部长都认为应当将“本来的乐趣”还给游戏，SOFT8研中裕司部长和SOFT9研水口哲也部长分别制作了两款彻底追求游戏性的音乐类街机，引起极大轰动。另外，街机在画面、音响、操作上给玩家带来的“三分钟震撼效果”与“以玩三个月才能爆机的标准来安排剧情”的家用机所追求的完全不同。SOFT5研佐佐木健仁部长认为世嘉街机的画面表现力已稳定在一个层次，但将来仍可能进化，“三年以后世嘉不会变弱吧（笑）”。



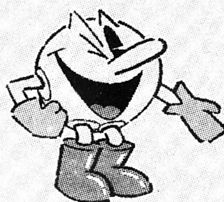




左上●惊愕的“英雄救美”画面（莎木），果然证明DC的实力和世嘉强大的技术力
左中●手持巨剑的“烙印”战士（剑峰传奇）
左下●电影一样的镜头运用（晴空历险）
右上●PS2的“山脊”风格不变（NAMCO）
右中●PS2某RPG之高自由度（SCEI）
右下●PS2画面的构成变得复杂起来了（FROM SOFTWARE的RPG“永恒之戒”）

ACT(动作游戏):ACTION GAME 的缩写，是软件数量最多的游戏类型，同时也是早期业界最受玩家青睐的游戏类型。任天堂的“马里奥”系列和 SEGA 的“索尼克”系列都是 ACT 的不朽佳作。

游戏类型进化讲座 NO.1



ACT 的变迁

编译/PACMAN、PERFECT

重要游戏发售年表

1983.7.15·大金刚·FC·任天堂

可以算得上是任天堂起点的游戏，巧妙的版面构成和绝妙的游戏平衡性，使初期的玩家为之惊叹。

1983.7.15·大力水手·FC·任天堂

与“大金刚”一起发售的 FC 游戏元祖，游戏的目的是救助可爱的奥莉菲。

1984.11.14·猫捉老鼠·FC·NAMCO

席卷街机的 NAMCO 大作，其后还有“MAPPY KIDS”和“MAPPYLAND”等游戏。

1985.6.4·DIGDAG·FC·NAMCO

即使在 NAMCO 的初期作品也能称得上杰作的挖洞 ACT，虽然有“Ⅱ”发售，但在完美度上本作较高。

1985.6.21·成龙踢馆·FC·任天堂

对任天堂来说是很罕见的合作软件，横卷轴 ACT 的元祖，产生了“空手道”等后续作品。

1985.9.13·超级玛里奥·FC·任天堂

奠定了今天游戏业界的基础，在世界中创造了百万纪录的 ACT。任天堂的历史也是马里奥的历史。

1986.7.30·加油伍佑卫门!·FC.KONAMI

至今人气旺盛的伍佑卫门系列的元祖，当时虽然是卷轴模式，但日后发展成为内容丰富的作品。

1986.9.12·高桥名人的冒险岛·FC·HUDSON

当时曾获得绝大人气的作品，以高桥名人为主角的横向卷轴游戏，全系列共有四款发售。

1986.11.13·迷宫组曲·FC·HUDSON

解谜成份很强的 ACT，游戏目的是操作主人公米隆救助被囚禁在城堡中的公主。

1987.4.17·热血硬派国夫君·FC·TECHNOS

拥有许多体育类游戏的“国夫君”系列的第一作。以学校为背景的热血格斗游戏。

1987.12.17·洛克人·FC·CAPCOM

让小学生们狂热一时的人气系列。难

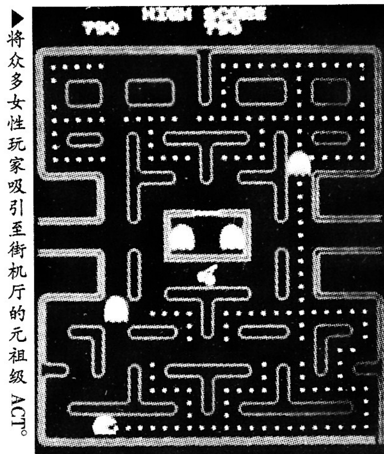
史前期，动作游戏支撑着整个业界

众所周知，虽然现在的游戏业界明显地倾向于家用机，但是在 70 年代末，街机和街机厅才是业界的代名词，动作游戏、射击游戏、以及桌面游戏支撑着整个游戏市场。在这里我们不得不提到的是厂商 TAITO 和其 80 年推出的“鲁邦三世”。这部在动画、漫画界倍受瞩目的作品登场街机后同样创造了辉煌的业绩。“鲁邦三世”可以算是最早的、完全意义上动作游戏，而且是第一部改编自动漫画的游戏，它拥有丰富的角色、地形，以至于简单的过场动画！除此以外，由 SEGA 开发的“催眠枪”、日本物产开发的“疯狂攀登者”等新颖的街机 ACT 也纷纷登台。也许可以这样讲，80 年是 ACT 走向辉煌的起点。

NAMCO 的 ACT 构筑 FC 市场的基础

虽然 70 年代始终是“空间侵略者”(TAITO) 的天下，但是从“吃豆”(NAMCO) 开始，一批充满创意的新作品在街机厅中掀起了一场 ACT 的风暴。80 年代初，“吃豆”和“RALLY－X”等 NAMCO 如数家珍的动作游戏开始崭露头角。当人们沉醉于这些街机游戏的时候，任天堂的 FC 突然出现在了他们的面前。

FC 并不是在发售之初就产生轰动的。随着被称为三方合作者的外部游戏厂商的徐徐加入，FC 的市场飞速扩张，这其中为 FC 的普及极尽肱股之力的就是 NAMCO 的系列作品。在以 3 千日元的低价位发售的 NAMCO 品牌的软件诱惑下，当时的玩家蜂拥而至，而且，从街机移植的 NAMCO 的动作游戏也同样颇具实力，因而不断创造出新的销量记录。(现在，在日本某游戏专卖店中，一套 NAMCO 作品全集的标价为 27 万 8 千日元。)



▶将众多女性玩家吸引至街机厅的元祖级 ACT。

虽然 FC 的世界性要归功于宫本茂的“超级马里奥”，但是客观的讲，如果缺少了以“吃豆”为首的一连串的 NAMCO 作品，也许就不会有 FC 日后的繁盛了。

和 16 位机相性出众的 ACT

正如本文“重要游戏发售年表”中所列出的，SFC 时代以“超级马里奥”系列为首的百万级作品层出不穷。事实上，“超级大金刚”和“耀西岛”等游戏的实际销售量都在 200 万份以上。因此说当时的业界是由这些游戏所包裹起来的也并不过份。而且在大作 ACT 举世瞩目的背后，许多不为人知的作品也有着相当高的制作水准。其中既有日本本土的游戏，也有欧美厂商开发的所谓“硬派动作游戏”。在当时，不

知有多少玩家是为了享受ACT游戏的乐趣而购买了家用游戏机。

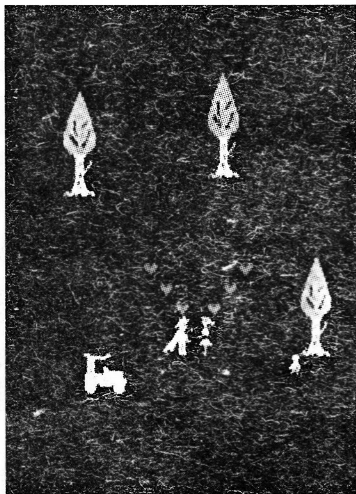
那么为什么在SFC时代会有如此庞大、如此优秀的ACT作品群呢?这也许是因为8位机与16位机的图象都是由单纯的点阵画面组成，游戏制作人可以相对轻松的由开发8位机软件转而开发16位软件。换句话说就是“16位家用机在机能上与ACT游戏有着绝好的相性关系吧”。

32位机是ACT的冬天

到了32位机时代，由粗劣多边形绘制的动作游戏成为了主流。以往画面亮丽、操纵单纯的ACT一去不返了，即便是一些沿袭传统、制作严谨的动作游戏也无法达到理想的发卖数量。这恐怕是由于8位机时代确立的ACT的基本概念——“横纵卷轴系统”在能够现实多维空间的32位机中已经失去了现实意义。

当然，32位机上也有“天诛”(SCEI)、“深夜人梦”(SONIC)、“合金装备”(KONAMI)等一批经过进化的ACT,但是单纯、传统的ACT作品已经无法在今天达成百万份的天文销量了。昔日标志游戏业的ACT游戏开始急速衰退。从2D到3D的转换，对于ACT来说也许是致命的。

这其中的原因是多方面的，首先，很多游戏制作人没有对技术层面的提升给予足够的重视，盲目地追求3D效果，好象只有用POLYGON描绘的角色才能称之为次世代的动作游戏。其次，玩家年龄层的提高和玩家群的多样化也是令动作游戏走向低谷的幕后愿者。在八十年代和九十年代初，日本主要的玩家层集中在10至18岁的青少年，但是随着SONY“开发非玩家”的口号，家用机用户的数量在近几年开始激增，与此相对的是游戏类型更加趋于多样化，面向高年龄层的作品逐步成为了业界的主流。因此，我们也可以将ACT的没落看成是一种必然。



◀由极简单的点阵画面构成了大受欢迎的『鲁邦三世』。

具有历史意义的ACT是??

家用机上第一款改编自电影的游戏是?

85年6月21日，任天堂与其开发伙伴合作推出的“成龙踢馆”可以算是第一款改编自电影的游戏吧！其系统被后来的许多动作游戏所沿用。

第一位由ACT诞生的超人气制作人是?

“冒险岛”的制作人、已故的高桥名人先生在80年代初拥有极高的人望。特别是在小玩家心目中，他的认知度可比宫本茂高多了！

第一个有由第三方软件商推出的游戏是?

84年由HUDSON为FC开发的“挖金子”是第一款第三软件商推出的作品。虽然NAMCO后来居上，成为了早期FC最有力的支持者，但是我们也可以从这个侧面看到HUDSON与任天堂早在那个年代就有了相当密切的关系。

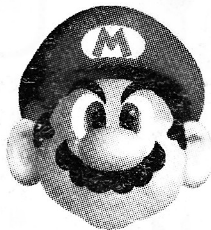
第一款改编自动漫画的家用机游戏?

83年7月15日与“大金刚”同期发售的“大力水手”当之无愧。吃到菠菜就可以救到可爱的奥莉菲哦！

第一个系列化的游戏是?

由知名制作人宫本茂和横井军平合作开发的“大金刚”是第一款系列化的游戏。“大金刚”的GAME & WATCH首次采用了十字键，为后来的FC奠定了基础。

销量最大的ACT系列是?



由宫本茂监制的“超级马里奥”系列当属发卖数量最多的动作游戏。如果将FC、SFC、GB的“马里奥”综合起来的话，仅日本就已经达到了一千八百万份！当然这项统计数据还仅仅截至到92年！因此“马里奥”系列不仅是动作游戏中销量最大的系列，也是游戏史上的销量之最。

度相当高，打倒最终BOSS需要达人级的技术。

1989.12.15·PC原人·PC·HUDSON

以原始时代为背景的喜剧风格的人气系列，还有射击类型的“PC电人”等游戏。

1990.11.21·超级马里奥世界·SFC·任天堂

SFC最早发售的软件，以这一游戏为契机，憨醇的耀西也成为了任天堂的代表性形象。

1991.7.26·索尼克·MD·SEGA

从日本到美国都大为轰动的杰作，比马里奥更酷的形象和活跃的气氛使欧美人为之倾倒，系列作品的原点。

1991.10.4·超魔界村·SFC·CAPCOM

人气系列的SFC原创版本，基本系统虽然没有什么变化，但加入了二段跳这一新要素。

1991.10.31·恶魔城·SFC·KONAMI

KONAMI代表性的硬派动作游戏，PS版的成功，现示出了中坚玩家层的健在。目前DC版“恶魔城”正在开发中。

1993.4.28·超级炸弹人·SFC·HUDSON

团体游戏的保留节目，用分插手柄进行四人对战将极为刺激。

1993.7.30·海豚历险记·MD·SEGA

可称为疗效游戏始祖的游戏，以逼真的海洋动物为特征，给众多玩象带来了别样的享受。

1993.12.17·洛克人X·SFC·CAPCOM

洛克人系列的SFC版本，作为隐藏技的SF Ⅱ中的波动拳和升龙拳成为人们注目的焦点。

1994.11.26·超级大金刚·SFC·任天堂

由英国公司制作的充满立体感的大金刚，为人们揭示了SFC潜在实力的逸品。

1995.8.5·超级马里奥耀西岛·SFC·任天堂

横卷轴类型的玛里奥的最后一作，主人公耀西会用舌头进行各种攻击。

1995.9.1·漫画地带·MD·SEGA

MD末期发售的另类作品，以漫画为背景，加入一些RPG和格斗游戏的要素。

1996.7.5·深夜入梦·SS·SONIC

颇具想象力的作品，手感相当顺畅，色彩和谐、明快，显示厂商实力的作品。

1996.12.6·古惑狼·PS·SCEI

将美版游戏的搞笑成份与日版游戏的顺畅感巧妙地融为一体，准百万级的作品。

1998.9.3·合金装备·PS·KONAMI

FC时代“燃烧战车”的续作，次世代游戏中最具创新的作品。该作的游戏目的并非是一般游戏中的击倒敌人，而是想方设法不被敌人发现。游戏背景厚重，设定严谨。

Comics Time

漫画世界与世界漫画

～欧美篇～

编辑策划/SHADOW PHOENIX

上期我们介绍了国内读者较为熟悉的日本漫画业的状况。其实，现代漫画的发源地应该是欧美。米老鼠、唐老鸭、加菲猫、蝙蝠侠、超人……风靡世界，成为令许多人一生都充满绚丽梦幻色彩的童话诗意的世界。可以说，欧美漫画是世界漫画业不可或缺的部分。今天我们就把目光移向太平洋。

比米老鼠还出名的漫画明星

美国《时代杂志》一九九八年七月做了一项“二十位跨世纪的娱乐＆艺文大师”，卡通片中的辛普森家族中的“霸子”荣获第一，而创造卡通布偶剧的韩森 JIM HENSON 亦上榜二十大。虽然漫画人物“超人”、卡通明星“兔宝宝”、“米老鼠”被“霸子”取代了，但是仍不失其照耀历史的璀璨光寰。







美国一年有十亿美元的漫画市场。在写实的肌肉族超人群雄并起的六十年代，幽默系谱的滑稽群像也大量的在电视上张牙舞爪的耍宝亮相，而形成强烈的对比，亦占据了人们的休闲领域。在数家大出版社的力争血拼下，漫画文化空前的繁荣。超人两大的侦探漫画 DC COMICS 和惊异漫画 MARVEL COMICS 捉对厮杀捧红了“超人”、“蝙蝠侠”、“蜘蛛人”、“美国上尉”、“超人功能组 X—MAN”、“四奇人”、“绿色巨人”、“银色冲浪手”等等巨星，并迅速的进军大银幕与小萤幕而成为家喻户晓的大明星，也成了美国人精神图腾。

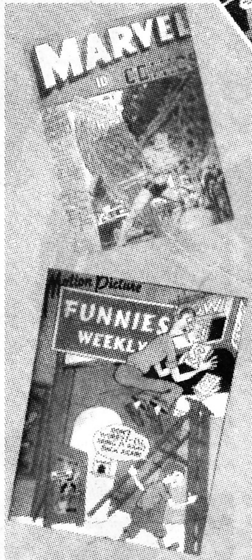


在美国自一八九五年，漫画第一个明星“黄孩儿”诞生后，漫画人物成了报章醒眼的篇幅，亦捧红了不少偶像。菲利猫、贝蒂第二十年代的漫画再度走红而在八十年后于商品上大放光芒。大力水手、淘气阿丹、史努比、波哥、加菲猫、白朗黛、小精灵 CASPER……等幽默漫画人物一样的拥有高知名度，并在历史上扮演重要的角色，不时还成了好莱坞电影的题材呢！

美国通俗漫画文化成功的突破了民族国家的藩篱无远弗届，成了全球儿童的朋友。青少年的偶像、英雄……勿庸置疑的，它们成了全人类共有的资产、文化财产。



美国著名漫画出版社 D.C. 所催谷的 Super Hero 漫画。



六十年代改名为 MARVEL COMICS 的漫画公司。

无敌的 X－MAN 队长是也！



创作漫画人物的漫画家

多样化的创作形式和表现也是美国漫画、文化的特色。如：《时代杂志》百年特刊二十位跨世纪娱乐＆艺文大师的封面就请挥洒美国剧场文化风貌半个世纪的阿尔伯特·赫希费尔德执笔封面。这位纵横美国艺术界的奇才，已高龄九十五仍是一支健笔。他的作品有种绝妙的装饰风，神奇的图案化，更像本人的人物夸张像有令人赏心悦目的氛围和气质。他的作品画遍了二十世纪演剧界的众生相。猫王、伍迪·艾伦、亨利芳达等好莱坞群星及艺术家、政治家及音乐家均成了他那举世无双、独特风格的人物。他的作品已成美术馆的珍品。一九七八年去逝的诺曼·洛克威尔亦是二十世纪艺术巅峰的传奇！看





过他在《星期六晚邮报》1947年所绘作的封面而集结成一册传世之精美豪华画册之后，禁不住要赞叹不已。以八十四岁高龄去世的他被德国《法兰克福汇报》誉为“二十世纪的顶峰”，美国艺评家认为“谁也不打算忘记他，人们不只把他当作一个插画家，而且是作为真正的艺术家来怀念的。这决不在于他卓越的技巧，或通俗的审美观，而在于他选择的那些生活题材。他以热情、精确、幽默、风趣的绘画，记录了美国历史上一段引以自豪的时代。”他写实的画风比照片更细腻的描述漫画的夸张妙趣的精神。每幅作品均细述一则生动的故事和记录那令人难忘的时代的心情。美国当然还有很多巨匠在每个领域雄霸一方，甚至对世界造成一定的影响力和冲击！如二十世纪的动画巨人狄斯尼！漫画的博大精深已可从漫画文化盛行的美、日略窥一二外，当然的，在全球各地仍有许许多多足可和美、日漫画媲美的经典和杰出的漫画家。如法国的漫画巨星墨必斯等。如中国的连环图画的独特性。

法国一九六九年出现的救世主阿司特力克斯，英勇无敌地力敌来犯的罗马亚历山大大军而振奋了正陷人越战失利而愁云惨雾的法国人心。

一本漫画书被定价十七万美金 它是何方神圣？

在苏士比的拍卖目录上一张漫画原稿十多万美金，手冢治虫的签名板一张二百五十万元。均是有趣的漫画现象。

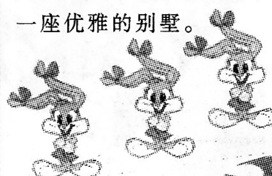
漫画文化已是下个世纪的主流超势。日本人称作“图像世纪”。一九九六年美国佛罗里达耗资一千五百万美元盖一座漫画博物馆。一九九四年日本兵库县宝冢市也为日本漫画之神手冢治虫花费四亿日币以四年时间盖了一栋独树一帜的手冢治虫纪念馆。日本成就显著的漫画家，家乡莫不以此为荣而纷纷成立漫画家的个人美术馆。美国亦然，诺曼洛克威尔的美术馆于一九九七年完工，占地三十六亩。在风光明媚秀丽的麻州西边的小镇上。像极了一座优雅的别墅。

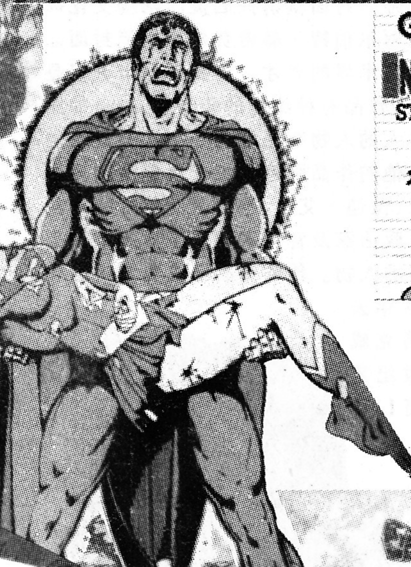


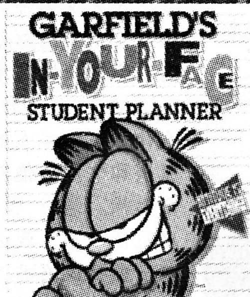
↑D.C.旗下的正义堂队伍。

↓蝙蝠侠的“末日”决战！

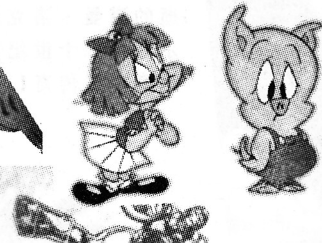














连续技大观园(三)

武汉 张伟

霸王塾

天语:连续技乃格斗乐趣之本,需"理论+实践"。"大观园"从理论上武装玩家。

(续上期) 首先在3D格斗中,由于为了使游戏表现的"真实",角色几乎没有或完全没有无敌状态,任何时候都有被攻击判定,所以只要用任意能将对手打浮空的招式令其浮空便可用任意普通或特殊技等来追打他至落地。请大家注意是用"任意"浮空技与"任意"招式追打。不要嫌我罗嗦,这任意两字是两类空中追打连续技的根本区别。除了3D格斗外,2D的ZERO3也是只要对手被打在天上"浮"着就想尽一切办法追打吧!而第二类空中追打连续技则需要以特定的浮空技将对手打浮空,强行使浮空的对手产生被攻击判定,从而继续追打。且所用追打的技巧必须要拥有继续使对手浮空并再次产生被攻击判定的性质才可持续追打。例:97中的草雉京有七拾五式.改这一浮空技,击中对手后可令对手浮空同时出现被攻击判定,此时若用鬼烧去攻击的话虽能将对手再打上天,但因不能令对手再出现被攻击判定而不能追打;如果用轻七拾五式.改去连的话,不但将对手打飞同时也可使对手再出现被攻击判定继而用鬼烧再追打。看得出来,这两类空中追打的使用思路是有所不同的,要研究这一类技巧首先就要搞清游戏的浮空判定是如何产生的,然后才去练习。还是一句话,空中追打连续技都有极大的威力,且上述两种空中追打都各有特点。嗯……怎么说呢?对!想要了解格斗游戏的精髓吗?努力去练习空中追打吧!

(五)挥空取消连续技

严格的说应将其归入空中追打连续中,但仔细想一想似乎又有不妥,故将其单列一类。此技巧源自97(由于目前也只有这一部作品有此种技巧,所以本段针对仅97)。许多人似乎对此技巧颇有微词。问到为什么呢?不用说,我看多半是被特瑞那招无限连击把他们害苦了。其实除这招不谈,我认为挥空连续技的设定还是很巧妙很合理的,它使得连续技更加强力,更加富有观赏性,也使得技巧的难度加大。虚荣心(无贬意)令玩家在对战时不断地想如何把这些技巧打到对手身上,在对手被重创的同时,自己也酷一把。而且因为有相当的难度,也令打出这些连技的玩家颇有成就感,这些都无形的增大了游戏的吸引力,令玩家们欲罢不能。不过可惜的是SNK在后来的98中完全删除了此种技巧并且大幅弱化空中追打加之超杀原出招严格化都使得KOF系列的招牌——连续技迫力大减。在放弃了原本已形成的成功风格之后,也难怪许多玩家都说98不如97好玩了。说点题外话,想来朋友们都注意到了,从ZERO2到ZERO3以及97到98之间的风格变化。ZERO2连续技"朴素"实用,ZERO3大幅强化空中追打,力求华丽。与之相反,97在连续技方面达到了系列的一个巅峰,而98中好看的连招已经很少了。这两家公司到底是谁进谁退,又是谁模仿谁呢?(天语:相当长的时间内CAPCOM在街霸系列的主力连续技设定上尚未脱离那个12人。而此间SNK的游戏却在豪华型连续技上大做文章,特别是空中追打这一块。直到ZERO3,CAPCOM才痛下决心,将街霸系的空中追打从"零蛋"惨况一夜之间强化到"究极"境界,这一点,确实是"天尊"随大势了。)那么,什么技巧之后可以使用挥空取消技,又有哪些技巧可用做取消技呢?在我总结了一些挥空取消技后得出要用该技巧就一定要用浮空技(如特瑞的浮空技能量补充,罗拔的极限流连舞脚等)将对手打浮空,而用于挥空的技巧则是对手浮空并有被攻击判定时却打不到对手的必杀技或超必杀,这时便可尝试用挥空取消的方式来出该必杀或超杀,或许会给你惊喜。举个例子,97草雉京:重七五式改>蹲P挥空重七五改>……。这一招无限连击中,重七拾五式.改将对手打浮空后几乎所有的技巧都能追打,但唯有再用重七五改才不能追打,所以此时便可考虑先挥空再出招了。这便是发掘挥空取消技的思路。另外,在97中连续技对角色也有选择,有的连续技打这个角色时成立,而打另一个角色却行不通。举一例,板崎良的极限游戏连舞拳>轻P挥空龙虎乱舞。这招连技在别的角色身上都不能成立,而对比利却成立。像这样的情况就需要玩家自己去发现了。最后还想对大家说一点,如果在某些连续不成立时,就将对手选为草雉京、红丸、大门、陈可汉、玛丽、比利、真吾这中间的一个,也许你就会得到惊喜的。挥空取消要求手法快而准确。且要有扎实的第一类连续技的功底。还有,提前输入法也会给你帮助的。



(六)OC连续技

这是从ZERO2中出现的。这里我又想说几句,我发现在ZERO1时就已有了提前输入的技巧,而2D格斗的空中追打技最早也是在SSF Ⅱ X中,看来这CAPCOM还真牛×,在2D格斗领域中我所说的这六类连续技中有五类都史创于CAPCOM。嘿嘿!卡普空!尽显格斗真髓。现在也有了一些2D、3D游戏开始引入该技,如月华、VR对毒蛇(须爆机后从OPTION中设定)、街霸EX2等。在ZERO2中这种连续技需要使角色进入特定状态。(未完待续)

KOF 99 标准连续技（一）

■K'的近立重拳第1段时可以"一英寸"来CANCLE！

★一、蹲弱踢>近立弱踢>用弱"乌鸦咬"来CANCLE

此为K'唯一的下段开始的小技接升龙拳，贵重的连续技。

★二、近立重拳（第1段）>"一英寸">用"重乌鸦咬"来CANCLE或用"一分钟"来接续再或以超杀"热动"的重手来作终结

这是基本的连续技。如果从近立重拳的第2段开始连，后续技巧是否能连上以及如何连结则有待各位实践。

★三、跳跃攻击>近立重拳>用重"扳击"来CANCLE>"第二发子弹">"一分钟"或重"热动"

浮空型。跳攻后要注意与敌保持近距。如果此套技巧施于版端，自可加入"一英寸"。





←↑这是K'第三种连技在版边施展的情况，以强热动终结。

■马克西马的重拳最能掉血！

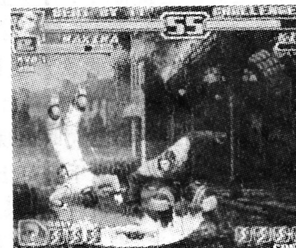
★一、通常跳或大跳跃时的重拳>蹲弱拳>用"系统1"来CANCLE>"正副投弹员">"牛压"

大跳攻的判定较大，酷似桑吉成名技，连续技这时始动！

★二、近立重拳打满2段>用"马克西复仇"来CANCLE

十分简单的连技。重拳打1段时用"M9型导弹"来CANCEL，然后再放超杀"复仇"也未尝不可。





↑BODY ATTACK狙击对手，连续技由此始动，破坏力大。

■二阶堂红丸的COUNTER连续技最具特色！

★一、蹲弱踢×2>以各种必杀技来CANCLE

在连续技中，居合蹴（>反动三段）、雷光拳是重要的杀手，当然MAX版雷光拳就更妙了。

★二、COUNTER态下：近立重脚>用雷韧拳来CANCLE>用超杀"幻影飓风"来进行SUPER CANCLEL



↑弱踢……



↑左手摇杆一动，必杀技使出。

■矢吹真吾也要活用COUNTER型连续技！

★一、蹲弱踢×2>重手"琴月.未完成"

从下段始动的基本连续技。蹲弱踢1次时可连轰斧>琴月，关键是对手能否被轰斧给轰至空中。

★二、COUNTER态时：交互攻击>用轰斧来CANCLE>用毒咬未完成来CANCLE

轰斧时请确认命中后再行"毒咬"。

★三、COUNTER态时："真吾谨制.花研"第2段时>用超杀"外式.凤麟"进行SUPER CANCEL！

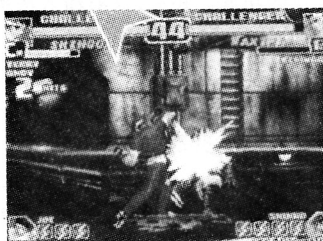
不要用花研第3段将对手打飞。

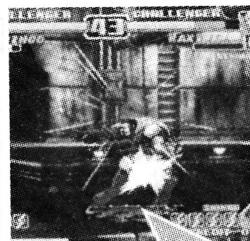




↑红丸的COUNTER连技杀对手六成体力。注意：用雷韧拳CANCLE时，第一段时就得赶紧搓超杀，晚了就可能连不上。

编者天师话：本栏以机厅格斗人员为本。投技巧方面的稿件时请大家务必将关键之处说明白，字数多都不怕。当然，抒情评论性质的文章就没有任何要求了。







↑这三幅图是真吾的第三种技巧。COUNTER态时花研就得CANCLE了，凤麟让对手浮空。→如用强胧车追击的话，至胧车第三段时对手体力的六成消失。

●上海ANAKARIS，经查，你的稿费早已被登录，但因疏忽未寄发，请再等一等。在此谨表深切歉意。

KOF98斗技(一)

天语：因为用“箭头”表示的连续技令大家感觉特别不快，所以在上一页的“99标准连续技”中使用了上期杂志“99出招表”中的招式译名来代替“箭头”，这样一来，也与国际接轨了。关于招式名称，虽然有些听上去怪怪的，但那确实就是该招的英文意思，并无任何人工添加素。招式名称请参考第10期。

NGO基板被盗版的情况在亚洲区是相当的普遍，不过这次没戏了。SNK公司对KOF99的游戏程序进行逐条编码，家用模拟器的玩家也没份。该游戏的移植目前已知的除了NGO家用卡带机和CD机外，还有DC，可DC版要在明年3月推出。迫于截稿日期，今期只能刊登主角一队，下期争取全面推进之，请各位机厅格斗者多多指教。欢迎来信。

霸王塾

江苏太仓浏河镇闸南七组“红豆”读者你在看杂志吗？看了你的投稿《格斗之源——凶》之后，使人有研究奇门遁甲之感，实为真正意义上的格斗天书！你的构思相当奇特，不知从何而来？希望你能再整理此文，仔细画图，字迹工整地挂号寄来。杂志社最聪明的人也看不懂你这河图洛书般的东西。拜托！“红豆生南国，此物最相思”？

98中的限制型连续技都在下面

大家好！对于98的高手来说，做不到“该连的都连上”是不能容忍的。下面介绍的这些连续技，由于条件限制太多(有的甚至达到苛刻的程度)所以并不多见，有些是令人难以置信的。但经本人测试或观看别人搓出来，全部成立。

很多连续技都是运用MAX状态的反作用力、逆向攻击、版边或高大体形的角色，是比普通的连法多出几HIT的。

由于指令输入十分严格，很多连续技都是用尽了招式的判定距离，对越是身型矮小或女性角色，就越要连续得快、准、节奏感。很多连式都只有一个判定点，稍微看不准，机会就过去了，所以被误以为不能连上。没有98指令输入的过硬基本功和对判定的熟悉是不可能做到的。

对下面的连续技，本人也只能搓出70%，余30%是看高手搓出的。

■注解标注(指连技旁的标注)：

(MAX)：表示MAX状态才能成立或较易成立。

跳：如不特别注明都是指中跳跃，切记打点要高，这样才能在着地时与对手保持最近的距离，逆向攻击同理。否则很多连技都出不了。

版边：多指对手在版边。

■补充：

在97中，版边玛丽其实是可以跳D>B>C>大锤击>野玫瑰>垂直之箭。

八神13HIT：八酒杯>百合折>蹲下B>蹲下A>梦弹(2HIT打全)>八稚女。本来梦弹是不能中2HIT的，但八酒杯后百合折的击点正确就能成立(八神的最高HITS数)。

■更正过去的说法：

草薙京“蹲下B>站立C”是错误的，应为“蹲下B>近身站立C”。我认为能否熟练掌握是使用主角的玩家上段者与中段者的分水岭。

●草薙京：

一、(MAX，版边)跳C>C>重七五改>荒咬×2>八镝>砌穿

MAX状态的反动力令荒咬×2成为可能，但太难掌握。数一数二的攻击力。

二、(EXTRA MODE、版边)奈奈落×3>C>[毒>罪>罚]/无式

对部分角色不能接上无式。

三、(版边)跳C>C>轰斧>无式

唯陈可汉吃的连续技，是草薙京非MAX态少有的9HIT连技。

四、(非版边)逆向攻击跳C>C>重七十五式改>无式

无式只能中后4HIT，版边不成立。

●二阶堂红丸：

逆向攻击跳D>蹲下B×3>雷光拳MAX

●大门五郎：

一、(MAX，版边)GC吹飞攻击(COUNTER)>头上拂×2>超受身>地雷震>切株返

能一下扣去大半体力。十分奇怪的是同样的攻击判定为什么头上拂就不能再连下去。

二、头上拂>超受身>头上拂>地雷震>切株返

如地雷震后对手不在版边，就不能连切株返。

●特瑞(RB2之特瑞同样适用)

逆向攻击跳D>蹲下B>蹲下A>步步高>能量喷泉MAX

步步高后接能量喷泉而不接高轨喷泉，是因为较安全(指令失败时)

●安迪(RB2版同样适用)

(版边)跳D>蹲下B>蹲下A>上面>斩影拳>我弹幸

不在版边的话，那记蹲下A是不能加进去的。

●坂崎良：

逆向攻击跳C>蹲下B>蹲下C>天地霸王拳MAX>跳D>C>龙虎乱舞

●坂崎由莉：

逆向攻击跳D>蹲下B>蹲下C>飞燕凤凰脚MAX(对高大角色适用)

●莉昂娜：

耳环爆弹(COUNTER)>V字金锯

对判定落空、失败动作时间长、连打HIT数多的招式适用。特别是GC紧急回避对方的招式后。

●麻宫雅典娜：

(版边，相距一屏幕)轻精神力球>重心灵传送>C>连环腿>凤凰方箭MAX(凤凰方箭如非MAX则不能全数击中)

发轻精神力球的出招硬直一解除，就要出重心灵传送，这意味着指令的提前输入要恰到好处。

●神乐千鹤：

一、(版边)跳D>C>铮铮>轻神速之祝词>轻零技之楚

轻神速之祝词要用A键出，十分华丽的一套连续技。

二、蹲下C>重三籁之布阵>C与D交替追打>蹲下A×3>轻零技之楚

当三籁之布阵快要完时，马上前冲蹲下A，第2记蹲下A时三籁之布阵刚好结束，就要看第3记蹲下A连轻零技之楚是否熟练，目前只有两套连续技可以两个超必相连

●不知火舞(RB2不知火舞同样适用)：

(版边)黑燕之舞>蹲下C>超必杀忍蜂MAX/花岚MAX

广州 BAN.W
(作者注意：请补地址)

街霸Ⅲ

名牌格斗终被移植

要说街霸Ⅱ，不愧是一代名作，其吃币率至今仍然出奇的高，别忘了那可是8年前的作品了。可我们除了在16位机上玩过的“12人”外，在32位机的Z系列还不能算是街霸游戏。只有罗马数字的街霸才是卡普空原厂正宗门派。

DC | 厂商:CAPCOM | 类型:FTG | 发售日:未定(振动对应)

STREET FIGHTER Ⅲ W IMPACT

用尽DC“卷轴功能”和“发色指标”的街机巨作



名为“双重冲击”的DC版只是尽量向完全移植的目标努力而已，DC也没有办法将CPS Ⅲ移植得同街机一样，仅管这台主机具有16兆内存以及8兆显存，但显然它们的能量全部发挥出来也未必够用。这种担心并非多余。

可见街机版的游戏总是最地道的。不过，就算不能完全移植，可DC版却增加了不少家用原创要素，因为它是W(DOUBLE) IMPACT!



责编天师

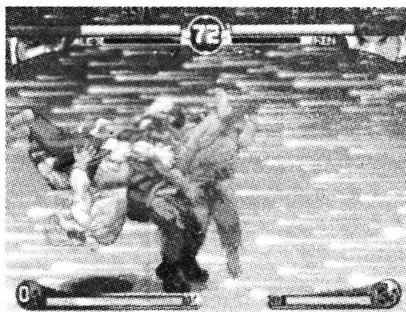
首先请大家熟悉一下本系列的历史

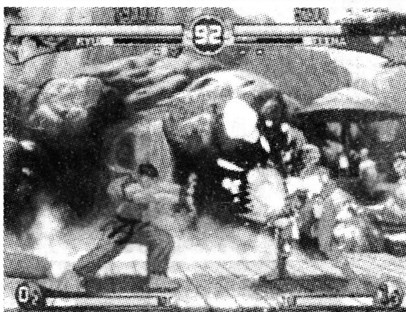
街霸三代至今共推出了三个版本，第一作是“新世代”，第二作的副标是“巨人攻击”，第三作则又增加春丽等角色，它们在时代设定和角色绘制风格上不同于前。全系列最大特色是发色极为美丽，因CPS3远远超出当时二维基板的性能，故而营造出惊人的视觉效果，同时游戏中角色的打斗动作非常柔和，每个动作都以多帧幅来表示。

而DC版是将三代的前两部作品给综合在一起的作品。其特色在于新的格斗战略十分丰富。像街机第二作在招式上与第一作有很大不同，“NO CANCLE SUPER ARTS”、“打击确认型连续技”等新格斗术语纷纷出现。

美丽的图像和精细的动画正是三代凌架于其他系列的关键之处，DC的8兆显存提供色数还行，要是内存与PS2一样达到32兆，动作性上想必更佳。

至于该系列的第三作，目前属于日本能够拉动机厅景气的优秀作品，其吸引人的秘密在于，厂商将对战时的每一个细节都考虑得非常细致，在攻防转换以及角色能力的平衡上有十分独到之处，这一点恐怕十分像当年的“12人”。遗憾的是DC版这次不包括“3RD”。





13名角色你更喜欢哪一个呢?





这里的图片都是DC版。DC版的模式主要有街机模式和双人对战模式，限于情报所限今后可能还有新要素。关于游戏之前先选择“SUPER ARTS”这个步骤，玩家不宜误解，因为从12人时代开始，正统街霸系列就想要突出对战中“简单的深奥”，看似简单，不研究研究还真不一定能玩儿得转。街霸Ⅲ亦是如此。该系列似乎更重视心理战，连续技虽然也被强化，但在种种新系统的配合下，连技必能发挥大效果，像BLOCKING(空中可)的引入，完全成了左右胜败的要素。

卡普空的格斗，人物平衡性较佳，本系列特别将转圈型的角色阿莱克斯被设定成主角。而除了大巨人HUGO外，新角色尤里安的使用不太容易。

另外请大家注意角色的挑衅动作之别具一格。

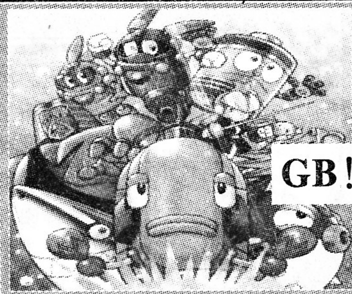


机器人育成

交换资料 乐在其中

任天堂新主机“海豚”的音讯全无，但内藏MODEM可与市话连结的64DD将于12月1日推出，这无疑延长了N64的使用寿命。与N64渊源颇深的哈德森将还要在N64上推出50万级作品的续篇“64炸弹人2”，这里也做一简介。

N64 | 厂商:HUDSON | 类型:S.RPG | 发售日:99年11月(卡带)



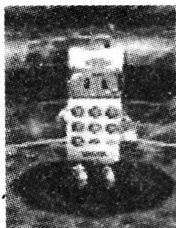
结合N64和GB的机器人可是最强的喔

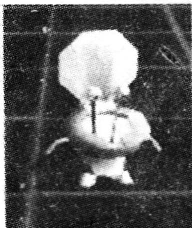


↑GB的2D、N64的3D战斗画面，看起来可都是很精彩的。图中机器人的巨拳威力大？

玩家可能对这款游戏有点陌生，但在日本它却是超高人气。现在开始介绍它的特点：

N64可和GB交换资料！别忘了这可是任天堂公司旨在强化N64战力的一招。玩家可以用GB来训练机器人，之后可用在此款游戏中参加大迫力的3D对战游戏！当然，你要在GB中把机器人练得强一点再和朋友对战时才不会“漏气”哦！



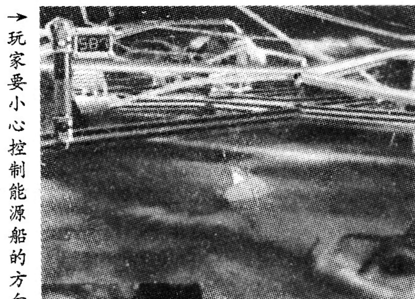




←奇怪！，连大哥大、马桶、电池都是机器人，不会吧？而这，正是N64主机低年龄化的表现。

责编天师

便利的交通工具是为了打倒七个头目



→玩家要小心控制能源船的方向。



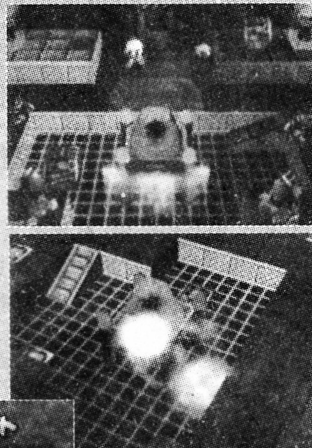
→机器人进化的三个形态。

在游戏中的世界拥有全新的能源，可作为船只的燃料，不过大约一天的时间就可能消耗光了，所以要很注意它的存在才行。在船上的期间也可以好好地强化玩家的能力。

在大海中旅行，要打倒七个头目。每一位都是实力强大的机器人，困难度不断地加深，玩家是否能抵挡下一波敌方的攻势？加油吧！而传说的神秘机器人能够成为同伴吗？依然是个谜。不过全新登场的机器人可是多的不胜枚举，不但力量大功能多，还可以进化成更为强大的机器人，有些不只是可爱，更招人喜欢！

厂商的另一看家作品登场！

在故事模式中可以发现，以往所使用的炸弹变成了有各自属性的，玩家必须依游戏中的状况来选择适合的使用。这样的改变将充分考验玩家随机应变的能力。而助手角色在本作中会随着玩家的培养而成长，攻击力也随之提高。本作可四分屏。



↑游戏画面非常好。主角现在准备破坏基地。



←有许多角色可供选择，也有隐藏的。而游戏模式也是一样，打得好才会增加隐藏版。

黎明幻想曲

风格独特 无限无制

这款游戏是厂商 98 年 12 月后所发表的“LUNATIC DAWN”（直译为疯狂的黎明）续集：奥德赛。继承前作，这款游戏的自由度仍然是非常的高。能达到一个怎样的程度，有待于玩家的检阅，这里只能大略介绍其内容。

Lunatic Dawn Odyssey

PS | 厂商：ARTDINK | 类型：自由 RPG | 发售日：99 年 12 月 2 日



↑这个弹吉他的女子十分神秘。

游戏的故事就由你自己来编造

时间约中世纪教会林立时期，地点“阿盖鲁德”王国某孤岛中的一个小村庄。这个村子穷叮当响，家家户户无不想方设法谋求生计。因此村中的民家往往也是小旅店，万一有客人来住还能贴补些过日子钱，村民们的日子十分难熬。就是在这样一个情况下，某小旅店主“朱瑟夫”之子，即是本作的主人公，为了淘金，下了决心当一回“冒险家”，独自展开大范围的旅行……

作为一名“冒险家”，玩家在游戏中所体验到的各种事项，其实并没有一定的路线或是限制。为了寻找真理你完全可以按照自己的意志办事。这一点和“一直路线 RPG”及“分歧路线 RPG”有所不同，是本系列的特色。

整个游戏无论是绘制风格还是事件进行方式，完全仿真



←向何处移动？当然是你所信赖的人要求你去到的地方。

主角在长期的冒险旅途中，将遭遇各种各样的人、事、物，以形成故事。这个过程要求玩家自己去进行选择，然后就会发生不同的事件。

而在游戏中玩家并没有被给予明确的目的。玩家即可以变成英雄，也可以变成无恶不作的犯罪者，这一切都依你的选择来进行。

本作的另外一个大特色就是故事发生的连锁性。在一个事件尚未完成之前，就会跟着发生关连的事件。也就是说，故事是一直发生的，不会像圣剑传说那样，有时一个故事和另一个故事是分开的。

在事件发生后，孤独的你可能要“依赖”他人，下面将对此稍作解释。

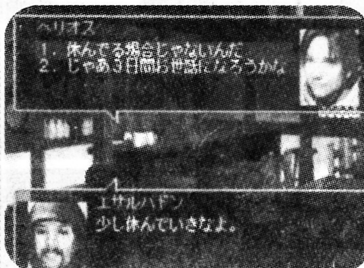
■提示

所谓“依赖”可能就是信任、投靠。“依赖”发生的地点正是“宿屋”，即小旅店中。宿屋是主角体力回复之处，同时也是其他人引诱你加入行列的地方，在这里主人必会跟你说一些话，听或不听则是你的自由，转过天来可能就要移动至其他地方了。

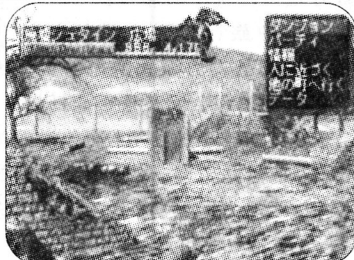
有时你到了一个不良场所，并依赖了主人的话，无疑这等于上了贼船。可能就要干坏事了，这样发展下去你将成为强盗级人物。

不过，在“依赖”的目的达成后你也能得到主人给的报酬。后面还会发生各种事件以发展剧情，从善从恶尽在玩家掌握。

游戏中与主角打交道的人主要有朱瑟夫、迪恩（主角小时朋友），温达姆（朱瑟夫的朋友），艾林（主人公追求者）、里哈克（老酒鬼）。敌人则主要是一些半路杀出的强盗。在冒险过程中，应特别注意在废墟遗迹处的寻宝，那里有金钱、谜题和怪物。



←游戏中选择不同的对话和回答就会发生不同的剧情。依照不同的游戏方式，人物的善恶和属性也会跟着不同。



→这就是在废墟处。和谁对话、做什么事完全由你决定。游戏中也有训练模式，这里能让主角变得更强。

责编天师

勇者斗恶龙Ⅶ

~伊甸之巨剑~

希望勇七不要延期

相信各位的感觉一定就像电视广告片一般，一直在祈祷“勇 7”这把巨剑早点落下吧！虽然不知祈祷会否实现，不过大概的雏形已隐约可见。可以肯定的是，该作不会像 CAPCOM 鬼武者那样，转移至 PS2 上发售。

PS | 厂商：ENIX | 类型：RPG

发售日：1999 年内？





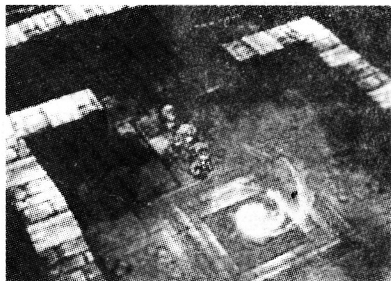
←图中的事件是老婆婆在规劝血气方刚的年轻人。看来前面要有不好的事情发生了。

即便到目前为止，厂商也没有将详细故事内容、游戏系统、道具、武器、街道、魔法、乃至于头目名称公布，一切全都是谜！在此我们将以目前公开的画面照片为根据，从个人的角度试着做各种考察，以便温故知新。

从 6 到 7，故事主题面的方向性

前作主题是自我发现之旅。在游戏中玩家可以一面探索自己是怎样的人，应当做怎样的事，一面进行冒险故事。是以探索自我的存在原因加以内省，这个主题面向可说是针对主角（玩家）的内心方面而言。不过，为了确认已发现的自我，应当有必要和其他人接触。说到这儿……，勇 7 在这部分也许会有所发挥。制作人堀井雄二说：这次同伴的存在变得更加重要。而且不单是和同伴协力打倒敌人，连冒险也比过去变得重要。可以看出这次的主题面很明显地是针对主角的外部世界。而本系列在 6 代时“天空系列”就已经完结，虽说从 7 起又会有最新的故事开始，但不排除崛井将 6、7 的故事内容做一个关系上的连接。

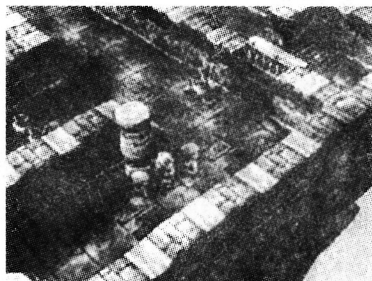
青白色的光漩涡……那是？



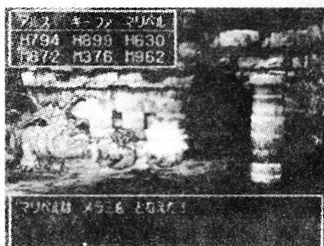
在深山的塔内，有一个泛着光芒，并且可以照亮整个房间的漩涡。要是一看到这个逆时针方向转动的漩涡，马上就知道是何物的人，那您就是合格的勇者玩家。要是不知道…，那表示你该回去好好复习一下本系列的游戏了。这就是自“勇 2”起，固定的移动装置，一进入就可以移动至其他场所，挺像旅之扉的。

机关的设置让人想去碰

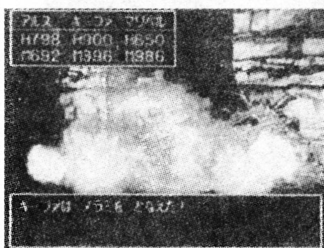
这回又要来到深山中塔的内部。虽然队伍前进到看得到下去的楼梯，不过眼前却有门挡住去路。而在这扇门前有一个摇杆状的机关，正是打开此门的东西。此时应当注意摇杆的方向。图片中的摇杆朝左，门是关着的，而有些情况下摇杆朝左门说不定是开着的。勇者系列中，通常在移动时都看不到敌人的模样。



魔法的差异可以看得到



↑↓同为火炎系魔法，差异巨大。



和武器并列为重要攻击手段的魔法。即使是攻击力弱的角色，靠魔法也能给予敌人重大伤害，甚至可以一次攻击多名敌人。这是 RPG 要素。勇 6 开始加入卡通画面，虽则魄力增加，画面却不会随着魔法威力的增强而有所变更。但 PS 版则不同。左图表明，一种火炎只能攻击一只怪兽，而另一种却是遍及整间屋子，威力巨大。人物仍 Q，但效果不同以往。

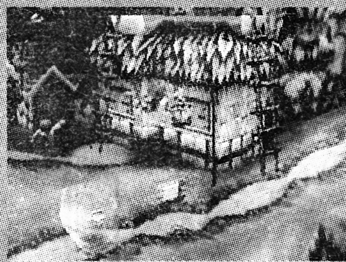
责编天师

东巴！野外冒险

敏捷轻快
大山之子

在绿草如茵的原野上，东巴过着自由自在的生活。过去，他曾为了恢复山谷的和平，只身挑战企图利用魔力来征服世界的魔猪军团并获得胜利。但是在短暂的祥和之后，危险的魔猪军团又开始蠢蠢欲动。这次东巴为了找寻失踪的女友，和斯卡拉再次踏上冒险之旅。

PS 厂商:WHOOPEE CAMP 类型:ACT
发售日:预定 99 年秋



让我们尽情地驰骋在广阔无垠的原野上吧！

斯卡拉　东巴　魔猪军团

以快乐、活泼著称的人气 ACT“东巴”的续作将于今秋登场。此次，东巴的冒险舞台将进化为立体的 3D 背景，玩家可以控制勇敢的东巴在辽阔的平原或繁密的树丛间自由驰骋。当然这次的敌人仍是令人发笑的魔猪军团，为了再次惩罚顽固的敌人，玩家不仅要有良好的操纵感，还要随时随地的开动脑筋，解开谜题。

责编/PERFECT

获得各式的道具

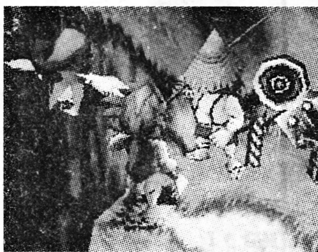
随着故事的进展，东巴将获得各式各样的道具。道具可以在前往特定场所后自动使用，或是由玩家调出菜单后选择使用。由于几乎全部宝物都是冒险途中所必不可缺的道具，所以一定要想尽办法把它们集齐才行！



◀一旦有道具入手就会在屏幕上有所显示。部分道具还可以进行装备。

发生了特殊事件！！

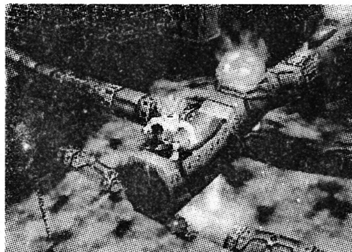
有时要协助村民解决事件，完成委托，有时要帮助遇到困难的动物们，东巴真是个彻头彻尾的大忙人——这也正是游戏的卖点之一。今作囊括了众多的特殊事件，而且其中更包含了繁多的解谜要素！试着展开想象向各项难题挑战吧！



▶要与村民们多多谈话。或许可以得到重要情报呢！

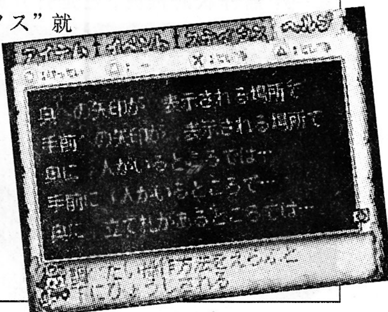
千万不要向危险低头！

在游戏的序盘阶段会出现一种拥有蝙蝠翅膀的“跳跳猪”阻碍东巴的前进。东巴必须一边跳跃一边以嘴巴作出攻击，或是使用带刺的铁锤予以还击。另外，倘若遇到湍急的河谷或瀑布等危险的场所，就必须依靠丛林中的求生技能了。



状态显示与辅助系统

只要按下△键就可以随时唤出选项功能菜单，然后选择“ステータス”就能够一目了然地确认东巴的状态。此外它还可以将曾经做过的事情记录在案，如果忘记的话就利用辅助系统进行再次确认吧！总之这是很有益的设定哦！

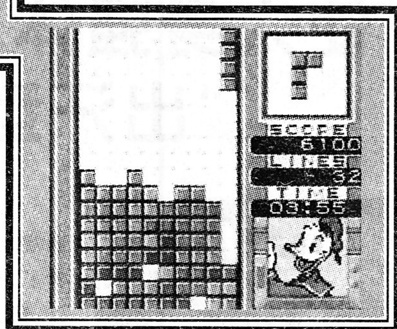


迪斯尼大冒险

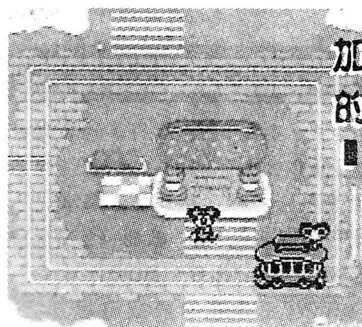
儿时旧梦 GB重温

迪斯尼的世界明星米老鼠和他的同伴们即将登场彩色GB。初看上去，本作的规则与一般方块游戏相同，只是把画面上方落下的方块消除而已。不过这款由CAPCOM推出的方块游戏还追加了故事冒险、协力作战等多种有趣的模式，是一款多元化的方块游戏。

GBC 厂商:CAPCOM 类型:PUZ 发售日:发售日未定



能够随身的携带的迪斯尼乐趣无穷！



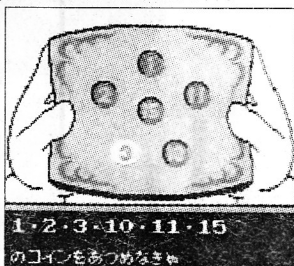
加入故事模式的方块游戏的[illegible]力更增!!

▶随着游戏进行的状况，右下方的人物会有不同的表情和反应。注意看看，不同模式中也不相同哦！

剧情模式到底是怎样的呢？

在剧情模式中，玩家要从米老鼠和他的伙伴中选择一人作为主角，然后随着剧情的发展和不同人物进行方块游戏的对决。如果获胜的话就可以得到一枚硬币，而本游戏的目的也是不断地收集硬币，从而达成最终的胜利。

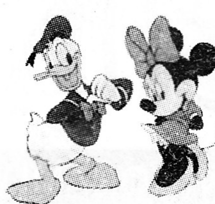


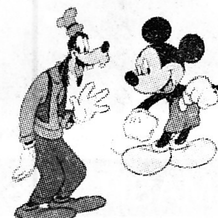


众多的模式大曝光

除了剧情模式之外，还有其它有趣的模式可供选择。在这里就把4种模式一举公开。当然也可以和朋友连线对战，来场激烈的方块大对决！

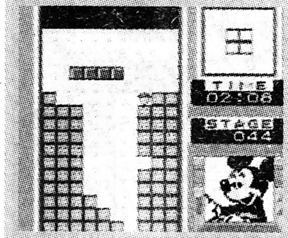






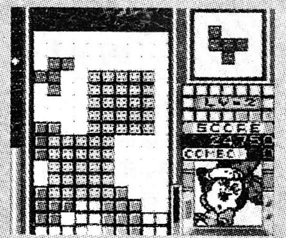
对战模式

在消去方块后，将方块丢给对方进行攻击的竞争模式。有W型或5×5型等不同的攻击方式。怎么样，赶快找来朋友们展开热战吧（没有对战线的朋友可要赶紧动手啦）！



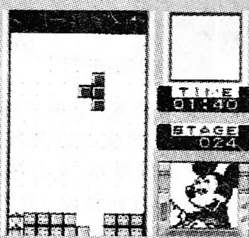
目标模式

使用一定数目的方块，把画面上原有的方块一举消除的模式。玩家每通过一关，难度就会相应的提高。末期的任务更是相当困难！有信心把它们全部完成吗？



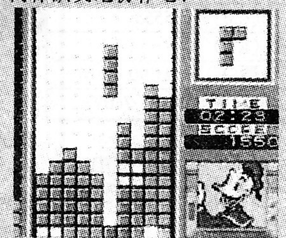
标准模式

将从上方落下的方块排成横线并消除的标准模式。同时消除数排方块的话，右边还会有HIT的连击现实。如果是方块游戏新手的话，还是先从这个基本模式练起吧！



协力模式

在协力模式中，不仅是将方块排成一横列就算成功，自己排好一列后，旁边会有灯泡亮起来，待同伴也排好亮着灯泡的一列后，这一横列的方块才会消失。注意灯泡的显示，与同伴默契地协作吧！





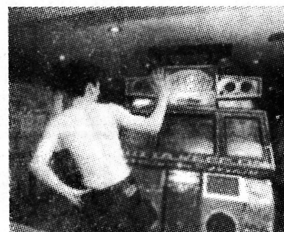
使人身强体壮的“出汗型”街机大检阅

改造虚弱的身体以健康地渡过寒冷冬日！到明年夏天您才会更受女孩子们的欢迎！



↑这样可不行。

每天对着家中的电视屏幕打游戏，偶而外出只是去游戏专卖店去看看，这样的话身体不变差才怪！冬天快到了，更要小心别整天呆在家里，使得身材变形变弱！所以，请大家为自己制订一个强健体魄的计划！现在，编辑部就为您介绍几款拯救身材的救星电玩，只要轻松玩就可以锻炼出阿诺的身材、斯塔隆的身手！向虚弱的身体说BYE BYE的日子不远喽……



↑这样才够好。

STEPPING STAGE(JALECO)

这款街机对于我国玩家可能最不陌生了。上海、天津等许多地方都有的玩。在此游戏中，玩家要配合着播放的音乐以及显示出的指示，踩着脚踏开关(红黄蓝)以记录脚步，这样一来游戏者便会自然而然地跳起舞来。

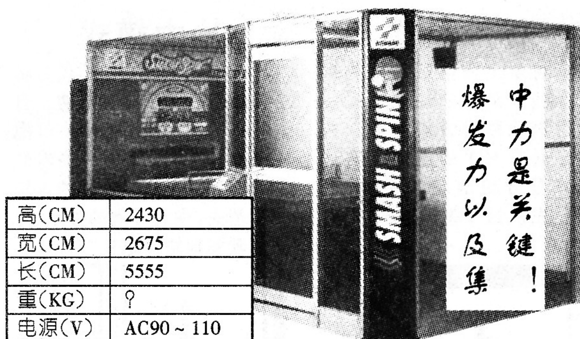
这游戏十分火爆地收录了14首大家极为熟悉的“俗”歌曲，受到玩家空前的热烈欢迎。如“你好！MONEY先生”、“GENGHIS KHAN(便是我国的成吉思汗)”、“Y.M.C.A”……等，中间的屏幕上还有欧美名小组在带着你表演呢。利用左、右脚来快速点踏步伐，有时还得双脚腾空，轻松地锻炼脚部的肌肉。另外，在“FREE STEP”模式中，玩家可不管左右脚来踩脚踏开关，所以可以跳出自由度极高的步子。游戏时双脚跃动即可，初学者两只胳膊不宜乱动，否则“有碍观瞻”(舞者感觉良好即可？高段者当然好看啦！)。

高(CM)	2250
宽(CM)	1880
长(CM)	1972
重(KG)	460
电源(V)	AC90～110
功率(W)	500

每玩1次消耗
约31大卡

注：大卡即热量单位“卡路里”。

SMASH & SPIN(KONAMI)



高(CM)	2430
宽(CM)	2675
长(CM)	5555
重(KG)	?
电源(V)	AC90～110
功率(W)	600(740VA)

每玩1次消耗
约23大卡

这是个乒乓游戏。收录了将射出来的球打回灯泡闪烁的区域以得分的模式以及外面指定位置来发球的模式。玩种有排山倒海球、重力平飞球、旋转球…等。迅速往球发射出去的方向移动，并打击回去的话，就可以轻松地锻炼瞬间爆发力以及手部的劲道。

DDR SOLO BASS MIX

超人气的DDR最新力作。增加了左上、右上的踏板，所以踏板变为了6块。更有通信机能，4人同舞可能。由于玩此游戏时必须要精准地踩踏板，所以在游戏时就可以提升脚部的力量。该型机增加了“无间断MEGAMIX”舞曲，每玩一次需3分，所以也可培养持久力。



每玩1次消耗
约41大卡

高(CM)	1075
宽(CM)	2080
长(CM)	2130
重(KG)	270
电源(V)	AC100
功率(W)	260

JUMPING GROOVE(NAMCO)

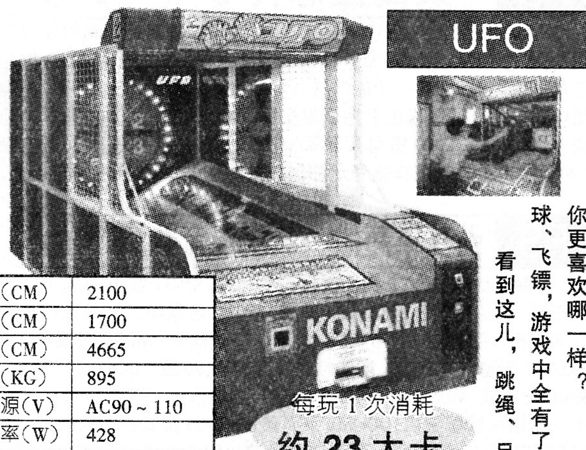
以跳绳为灵感而制作的游戏，玩家要配合着背景音乐用双脚跳跃并"降落"在底座闪动的光带上。BGM共12首，每首约40秒。游戏时若不依规定次数踩光带的话便会GAME OVER。可以选择3种难易度，并收录了通信对战、合作模式。踩在光带上并躲避，就可锻炼爆发力和脚力。

高(CM)	2250
宽(CM)	1880
长(CM)	1972
重(KG)	460
电源(V)	AC90~110
功率(W)	500W

每玩1次消耗
约31大卡

这些简单的训练您可以从今天就展开！

UFO



高(CM)	2100
宽(CM)	1700
长(CM)	4665
重(KG)	895
电源(V)	AC90~110
功率(W)	428

每玩1次消耗
约23大卡

你更喜欢哪一样？球、飞镖，游戏中全有了，看到这儿，跳绳、足



你见过吗？⇦这种装备，

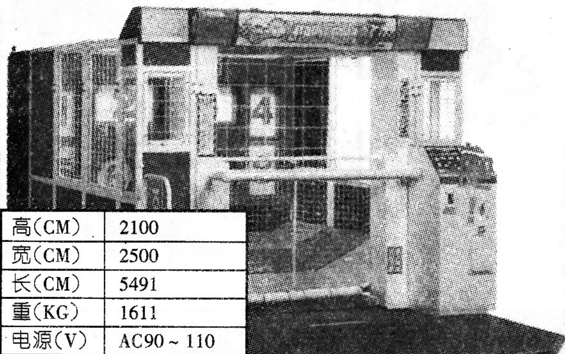
每玩1次消耗
约28大卡

用它来锻炼吧！



NAMCO制造的这种巨形摇杆，可谓前无古人了吧？这可是一种活动全身的装备。而公司还为此举办大赛呢！在东京新宿和涉谷都可以找到它。

KICK TARGET(KONAMI)



高(CM)	2100
宽(CM)	2500
长(CM)	5491
重(KG)	1611
电源(V)	AC90~110
功率(W)	274

每玩1次消耗
约14大卡

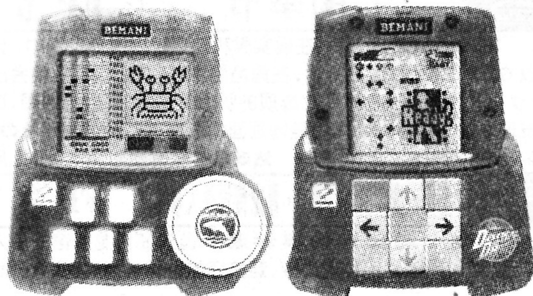
这是"筋肉大竞赛"系列游戏第二作。游戏中玩家要踢足球，并击倒9个方块。通过机台告之方块的实况，可使玩家体验到电视般的兴奋。在不断地踢足球之中，自然就提升了脚部的劲道。另外，如果踢中方块的话，还会显示出最高速度，所以持续玩的话，肯定能变厉害，想像齐达内一样的玩家可要注意这机台了。

最近日本电视节目"筋肉大竞赛"中流行的游戏。在游戏中，玩家要投掷专用的碟片，将发光的9个方块打掉。和过去的系列游戏一样，可以告知瞄准的方块以及击中2个方块。另外，机台会以充满震撼力的实况使游戏气氛更加火爆。可强化腕力以及集中力，这是因为要瞄谁的缘故。游戏结束还会印出得分卡，所以可以确认自己的技术，怎么玩也不会觉得厌烦。

总结！

实践证明，用文中这些具备"强身健体"效果的娱乐器材进行持续数周锻炼的的话，每个人会都感受到惊人的效果。同时游戏也玩得好了！但是，口袋中的铁会越来越少，因为这种大设备玩一次贵的哦！值不值就看各位是怎么想的了。

与上面这些"巨无霸"相比，KONAMI公司推出了超微型的DDR和BM系列，可以让你放在口袋中随时训练，但这时只能训练你的反应，而无法"强身健体"了……



主持人：风马

秘技天地——秘技偏方

PS 回想之夜 2·睡眠的支配者 FP 4

四个小孩的幽灵：在餐厅的桌子底下就有一个；若是在半夜 12:00～4:00 这段时间打开ジム的"置物柜"也会发现一个；拿着油灯到ボート小屋中，便可以发现第三个小孩；到"执物室"将蜡烛点燃，便可以在桌子下面发现第四个。玩家只要装备"狼の徽章"后再和这四个小孩对话，他们便会安心升天了。

北京　手持"恶灵退散"护符找幽灵的　风马

PS 汉堡大王 2 FP 5

好吃的汉堡：在标题画面上，按三次右、三次左、○键，开始游戏就可以参考点数来改变烹饪方法，制作出更好吃的汉堡。

北京　比较爱吃汉堡包的　风马

PS 虹吸战士 FP 4

可以选择全部任务：游戏中暂停，在 OPTION 中将光标与"SELECT MISSION"重合，同时按 R1、R2、L1、L2、○、×、□七个键，如此便可以选择全部 20 个任务。对于技术不高的人，可以利用这个技巧反复在同一关中练习。

武器全部出现与弹数无限：在菜单画面将光标与"WEAPONS"重合，同时按 R2、L1、L2、SELECT、○、×六个键，这样全部八种武器就会出现，并且可以使用，子弹也是无限量的。

可以看到 MOVIE：在 OPTION 中，将光标与"STEREO"重合，同时按 R2、L2、SELECT、○、×五个键，就可以在"映画馆"中看到 MOVIE 了。

北京　最喜欢打入敌人内部的　风马

PS 机械帝国 FP 5

得到隐藏武器：在游戏中，要制作最强的武器レールガン，就必须找到四个零件。得到零件的地方如下：零件 A 在 ACT 1 的第 9 目标地点前的地区；零件 B 在进入 ACT 2 的击退直升机的车辆；零件 C 在升降梯的后面；零件 D 在 ACT 8 的第 7 目标地点的东侧。

欣赏动画：首先通过一次，接着在标题画面中，选择"ロート"，就会出现 MOVIE 阅览项目，选择它的话，就可以欣赏到动画了。

北京　自认为在"机械帝国"中无法生存的　风马

PS L 的季节 FP 6

两个隐藏选项：在现实界和幻想界这两个世界中，分别都以 GOOD ENDING 过关的话，在角色的主题曲的选项中，就会出现"サウンド"的选项；在出现此选项的状态下，看鹅野社的结局，这时会发现增加了观赏辅助角色登场画面的选项，这个选项在"その他"之中。

北京　达成率都没有达到 100%的　风马

PS 金田一少年的事件薄 3·青龙传说杀人事件 FP 5

看到七濑美雪的事件薄：首先在青龙旅馆的杀人事件中，让南川被杀后的推理失败，迎接坏的结局，之后就会看到七濑美雪的事件薄。由于在此事件薄可以看到很多恐怖的画面，所以不可错过。

北京　比金田一更具推理头脑的　风马

PS 狂野兵团·战火二度点燃 FP 7

可以战斗避免：在游戏中遇敌前会出现一个惊叹号，此时按手柄上的△键就可避免战斗，这对讨厌踩地雷的朋友有些小帮助。

上海　边在玩网络创世纪边打 MAIL 的　CYZZY

PS 太阁立志传 3 FP 8

赚钱大法：游戏中钱是非常紧张的，秀吉的私有财产可以用 S&L 大法。可是成为国主后城中的资金和米粮却很有限，感觉上总是不够用。其实有一个好方法可以使钱用之不尽，方法如下：在评定中让算术和内政高的武将反复买卖军粮。大体上 10000 石军粮可卖 12000 贯而 10000 贯可买到军粮 50000 石，这样每月就可白赚 40000～50000 贯，这样就有足够的钱发展壮大，建立无敌军团。

橘右京

PS 劲舞革新版·二度混音 FP 5

隐藏模式 1：镜面模式：MUSIC 选项中，按 SELECT，再按 4 次左右，箭头方向会相反；LEFT 模式：MUSIC 选项中，按 SELECT，再输入 8 次左，箭头逆时针方向转 90 度；RIGHT 模式：MUSIC 选项中，按 SELECT，再输入 8 次右，箭头顺时针方向转 90 度，DOUBLE 下无效；SHUFFLE 模式：MUSIC 选项中，按 SELECT，再输入上、下、左、右、下、上、右、左，箭头顺序随机，DOUBLE 下无效；HIDDEN 模式：MUSIC 选项中，按 SELECT，再按 4 次上下，箭头中途消失；LITTLE 模式：MUSIC 选项中，按 SELECT，再输入左，下，右，下，左，下，右，下，上，就会变为 EASY 模式；将已选出的隐藏模式 1 中的模式取消：MUSIC 选项中，输入 4 次上。

隐藏模式 2：全曲模式：PLAY MODE SELECTION 中，连续按右将"HARD"旁的 4 个箭头消去后开始即可；主菜单中同时按住左右键，START 后选择：COUPLE 模式（可跳 STEP BATTLE 舞曲）、DOUBLE 模式（一人同时跳二人舞步）、VERSUS 模式（两人跳同样舞步）。

使用隐藏角色：Konsent & Dsharezukin：主菜单中按住右，再按 START；Afro & Lady：主菜单中按住左，再按 START。

天津　ngpan

PS 洛克人 FP 5

改编版的音效：当玩ナビモード之际，可以将某些特定舞台的音效变为改编版的音效。方法为按住 SELECT 键，来选择ナビモード，开始游戏就行了。之后在カットマン舞台、ガッツマン舞台、エレキマン舞台、ワイリース舞台的 1 和 2，以及各关头目的登场音效，都会变成改编版的。

北京　觉得洛克人圆头圆脑不好看的　风马

SS 街头霸王 ZERO3 FP 5

环游世界模式的隐藏站：当通过环游世界模式中全

部19站之时，如果总等级达到27，就会出现隐藏的美国站，在这里要同罗伦托、纳什、盖尔对战；当通过美国站时，总等级达到29，便会出现鬼牙洞穴站，最后出现杀气腾腾的隆；当通过鬼牙洞穴站时，总等级达到32，便会出现狱炎岛站，在这里最终会和真豪鬼对战。

终结 VEGA 出现：首先通过环游世界模式的全部舞台，在选择角色的画面按住R键再选择VEGA，就可以使用终结VEGA了。此技在PS版中没有。

北京　在编辑部舞台等待旅行格斗家到来的隐藏 BOSS　风马

PS 棒球场4·不灭的大联盟职棒 FP 5

在本垒打比赛中使用退休选手：在本垒打模式的球队选择画面中，按2P手柄的×、○、△、□键，这样就可以选择此系列中最常见的**ビーチスタジーアム**了。

北京　对于棒球游戏入不了门的　风马

ARC 侍魂2～阿修罗斩魔传 FP 4

罗刹苍月的最强连击：靠近对手→↓↘+A，若对手被击中，速按↓↘→+B，再按↓↙←+B，此技可损失对手50%上下的血。若在边界处使用此技，可一次将对手打出场外。

湖北十堰　汪凌洲

ARC 三国战纪 FP 6

无限复制宝物：首先将飞镖和炸雷的数目之和凑到十个，然后再捡一个火箭令牌；只将第二页，也就是B面的物品留下三样，包括火箭令箭；丢掉一个想复制的物品，再丢掉飞镖和炸雷，这样无限的物品就有了。重要的是不能再捡B面的物品了，如果捡了就不能无限了，但可以捡A面的。还有，不能复制火箭令牌之前的物品，只能复制捡到火箭令牌后再捡到的物品。复制的物品有书、七星灯、酒……，不能复制A面的物品。

湖南安江　申迪武

ARC 99格斗之王 FP 5

隐藏人物：使用气功的拳崇：按住START键，将光标对准拳崇按A+C

大蛇、七枷社：按住START键，将光标对准草薙京－1按B+D

长发雅典娜：按住START键3秒以上，将光标对准雅典娜按A+B

魔头K'：按住START键，将光标对准草薙－2按C+D

四川宜宾　喜欢边玩99边唱"我真的可以"的　G.J

ARC 99格斗之王 FP 4

隐藏人物选用方法：草薙京（原版）：在选人画面中，将光标对准"？"，按住START键，再依序输入左、右、上、左、下、右、上、下；并按下任一键，就可以选用"原装正版"的草薙京。他没有了前作的"琴月阳"和"最终决战奥义无式"，但新增了一招超必杀技"百八十二式"（出招方法与无式一样），援护攻击为"MAX版里八百式大蛇薙"。

八神庵：在选人画面中，将光标对准"？"，按住START键，再依序输入右、左、上、左、下、右、上、下；并按下任一键，就可以选用八神庵了。他的招式与前作一样，而且新增了一招超必杀技"里三百十一式析爪栉"（出招方法与特瑞的"高轨喷泉"一样），援护攻击为"里八百式八酒杯"。

广州　王毅明

PS 最终幻想8 FP 5

取得エネルギー结晶体的捷径：取得飞空艇后，让其飞到**エスタエアステーション**旁的降落站上即可进入城中。按前、右、前的方向走来到一个有三个通道口的地方，进入向画面内延伸的小路后再向左走。这时可发现路的左边有一个黑影，上前与其谈话后发生战斗，打败它后就可取得结晶体（与LEVEL高低有关，越高取得机率越大）。反复退出进入这个画面，就能不断地取得结晶体（最好装备不遇敌的能力）。

浙江定海　王健

PS 百事超人 FP 6

无限条命及隐藏模式：当你把这个难度较大的游戏通关以后。再从新开始游戏就会有无限条命了，再也不用为以前只有四条命而烦恼了。同样把这个游戏通关以后，菜单画面里就会多出一个选关的模式。还有在OPTION也会多出一个选项，那就是可以选出另外一种百事超人来进行游戏。

四川三台　认为世界上哪有那么多超人的　陈智

PS 一对一 FP 5

最后的隐藏人物：当把前几位隐藏人物包括：MASH、OSCAR和KING全部打出后，然后再用KIRIN以**つよい**的难度开始单人游戏模式开始后，中途隐藏人物Dr.T，也就是活跃在"灌篮高手"中的T博士便会乱入，然后将其打败，爆机后便可在任何模式下使用。

河南许昌　篮球狂人加电玩达人　郭凯

PS 最终幻想8 FP 6

能发现宝物的狗：在海滩作战时，带着莉诺雅。作战时间一长，运气好的话，莉诺雅的狗就会冲出从沙中找出一件道具。本人曾在廷帕边的海滩挖到"月**の**石"。

上海　想用风马尾巴上那几根不粗不细的毛作琴的　沈皋

马语：沈皋说他从一本杂志上看到这样一句话：现在的人起笔名大致都为了一个（目的），让别人产生歧义好增加（别人对）自己的亲近度。沈皋由此判定风马即是如此，甚至在收到第一封"称心如意"的被称为"×马"的信时，回家奸笑了三天三夜，导致下巴脱臼。其实这不是事实，我的人生经历中从来没有能够如此酣畅淋漓地得逞过。风马这个名字，来源于一位苏族印地安勇士。长长的头发、强健的身体、武功特高，带领族人同白人殖民者斗争，虽然最后壮烈了，但他勇敢的精神时常能够激励我。这就是我使用"风马"作为笔名的由来。我并不否认这两个字容易让玩友产生联想，而且好象也起到了有"亲近感"的作用，但当初我确实没有想到那么多。当收到第一封称我为"×马"的信时，我确实笑了，但不是"奸笑"。当时没当回事儿，但发现如此称呼我的人越来越多，才发现玩友们那么愿意同我开玩笑，于是在栏目中提出警告。可没想到，不提还好，一提玩友们更加变本加利。没办法，只好同你们周旋到底了，也许有一天我也可以"壮烈"一回，跟大家玩一回真的！另外，仅凭"风马"两字，是不足以获得所谓"亲近感"的，大家不这么认为吗？

GB DQM·特瑞的神奇王国 FP 4

更改姓名：在游戏中时常有同样的怪兽出现，因为姓名也一样，会造成许多不便，这时，可到大树国最右下方的房间里（星之祠右面）与里面的神宫谈话，便可修改所带怪兽的名字。

预知怪兽的成长极限：在牧场主普里奥（**プリオ**）的下方有一只大象，与之对话并选择"是"（**はい**），它就会告诉你所带怪兽的成长极限。

わたぼう取得法：游戏中有一只特别的怪兽"**わたぼう**"，取得方法是通过全部31个旅行之扉，再到牧场的地下室找它谈话即可。其成长速度与魔法防预力很高。它特别在哪呢？玩家自己去看吧。

关于捕捉"はぐれメタル"：到游戏后期用"**はぐれメタル**"来配合，从而得到"**ゴールデンスライム**"是最基本的方法。但这种史莱姆防备力高，速度快，很不容易抓到。本人有一种较容易抓住这种怪兽的方法介绍给大家：先选择几只容易使用魔法攻击的怪兽，然后在指令栏中选择"**さくせ**人"中的第一或第二项指令。遇到"**はぐれメタル**"时先扔出"**しもふりにく**"，这时己方怪兽多半使用魔法攻击，而魔法攻击对"**はぐれメタル**"不会造成伤害，这样就消灭了其它怪兽，接着再次抛出诱饵，消灭它后便可捕获。此法成功率较高，同样可捕获其它怪兽。

特殊的野生怪兽：一般来说，野生怪兽无论级别多高，都只有三种魔法，但也有例外，如"**しにがみきぞく**"这种怪兽，捕获



后继续练级,还会学会其它一些强力魔法。 福州 张杨

GB 圣剑传说 FP 6

瞬间转移:游戏初,打进一山洞,得到新武器くさりがま后,装备上,出山洞来到地图(13,10)处,屏幕左上方的河边有许多花,用武器くさりがま在横坐标,12与13交界处除花,且左右移动,即有可能瞬间移动到地图(12,0)处,[雪山顶]。

可回复大量MP的药:游戏后期,一村中得会下水的鸭子后,出村,从上方河岸下水,一直往东游,过雪山板陆,遇一宽阔水域,在此可找到一方块小岛。上岛,杀死周围水中怪物,岛中央便会出现一宝箱,药即在内[如反复进入:即(离岛一转画面一进入此画面),且杀死敌人,则可无限得到此药]。

几处重要坐标:1.道具さびトレール:(11,16)

2.特别的椰子树:以皇宫为坐标原点(2,-4)

3.对晶体念咒语フレア处:(8,0) 河南开封 沙金

GB 队长翼VS FP 6

惊人的鼓励:世青杯比赛时,在比分落后的情况下,把球传给三杉或另一个队员(除了翼和日向外,会原地射门的那个),只要坚持一段时间,不让对手断球,他们都会大喊一声来鼓舞士气。结果,全体队员的级别+20,对手也一样(守门员除外)。这样一来,前锋的射门就势不可挡。但反过来说,自己的若岛津健也就软弱无能了。 辽宁开原 老骨灰 张亮

PS SPRIGGAN~月神诗篇~ FP 10

金钱无限:801119A4 7530
体力不减:80111992 0100
取得全部MD(听音乐):80133D4C 1025
时间快速经过:8011E7D4 0002
注:0000为暂停,0001为正常

PS 攻壳机动队 FP 10

mission 无敌:A0000000 3C09800F
3529BD82 3C0A8011　354AF300 1000000E
25080018 0F58AC22　009000A2 193003E0
34A48FB0 0A4C27BD　83E48C63 6A048FAC
11A80200 60E40000　5D84A4C0 3C843242
CA500024 00000000　95020000 95040002
95230000 10800005　25080004 1443FFFA
240200C8 01445021　A5420000 00000000

PS 前线任务·抉择 FP 10

无敌:80076ECC 0000　80076ECE 0000
80076EDC 0000　80076EDE 0000
学习值:8005A52C FFFF　8005A530 FFFF
8005A534 FFFF　8005A560 FFFF
8005A564 FFFF　8005A568 FFFF
8005A594 FFFF　8005A598 FFFF
8005A59C FFFF

PS 心跳纪念品 FP 10

游戏设定值最高:B0080004 00000000　800EE85E 03E7
B0080004 00000000　800EE8DA 03E7
B0070002 00000000　800F0204 0101
800EE87E 0000　800EE8FA 0000
8000F22E 0100　800F0230 0001

PS 超级英雄大作战 FP 10

无限金钱:801D9FE4 423F　801D9FE6 000F
主角
HP 999/999:801BD150 03E7　801BD152 03E7
TP 999/999:801BD154 03E7　801BD156 03E7
STR:801BD158 6300
DEF.INT:801BD15A 6363
AGL.LUCK:801BD15C 6363
???
HP999/999:801BD3F0 03E7　801BD3F2 03E7
TP999/999:801BD3F4 03E7　801BD3F6 03E7
STR:801BD3F8 6300
DEF.INT:801BD3FA 6363
AGL.LUCK:801BD3FC 6363
???
HP999/999:801BD428 03E7　801BD42A 03E7
TP999/999:801BD42C 03E7　801BD42E 03E7
STR:801BD430 6300
DEF.INT:801BD432 6363
AGL.LUCK:801BD434 6363
???HP999/999:801BD310 03E7　801BD312 03E7
TP999/999:801BD314 03E7　801BD316 03E7
STR:801BD318 6300
DEF.INT:801BD31A 6363
AGL.LUCK:801BD31C 6363
???
HP999/999:801BD4D0 03E7　801BD4D2 03E7
TP999/999:801BD4D4 03E7　801BD4D6 03E7
STR:801BD4D8 6300
DEF.INT:801BD4DA 6363
AGL.LUCK:801BD4DA 6363
???队员
HP999/999:801BD1C0 03E7　801BD1C2 03E7
TP999/999:801BD1C4 03E7　801BD1C6 03E7
STR:801BD1C8 6300
DEF.INT:801BD1CA 6363
AGL.LUCK:801BD1CC 6363

PS 生物危机3·最终逃脱 FP 10

开机密码:D01840E2 1040　801840E2 1000
HP不减:800CC338 00C8
子弹不减:D0022C5C 0038　80022C5E 1400
HBP弹药不减:D006D970 000D　8006D970 000E
HBP一击必杀:D0045720 0006　80045720 0001
最佳状态:300CC33F 0004
随时叫出储物柜(同时按□+L2):
D00CBED8 0081　800D13C0 1E24
D00CBED8 0081　800D13C2 8005
D00CBED8 0081　800DF874 0002
随时存储(同时按□+L1):
D00CBED8 0084　800D13C0 1D00
D00CBED8 0084　800D13C2 8005
储物柜中全武器及无限子弹:
中文:B0060004 00000001　B0050004 00000001
B0050004 00000001
英文:800D1884 FF01　800D189C FF0A
800D18B0 FF10
无限色带:800D18C4 FF81
过关时间为零:D01940D2 AE03　801940D2 AE00
记录次数为零:800D15E8 0000
增加随身道具格:800D1906 000A
火箭炮:800D17DC FF0A
更换服装造型:300D162E 000X
X=0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,A

浙江宁波 陈杰




12期免费赠送招贴

转眼就到年末了。12个月一轮回,应该是稀松平常的事。不过今年有些不同。因为是20世纪最后一年,最后一个月,最后一小时,最后一分钟,最后一秒钟,能有幸与千禧年同行的人的机率毕竟不大,意义和心情就都会不一样。到时不知该有怎样一番热闹景象。为了庆祝和纪念二十世纪的终结和二十一世纪的来临,本刊第12期特别随刊赠送四开招贴一张。这期刊载了一位读者的批评信,认为杂志活动奖金逐年增高,但只让少数人"致富"。这次赠招贴可谓是普降甘霖吧。

《'99秘技宝典》终成正果

《电软》出书史上时间"拖"得最长的图书《'99秘技宝典》绝定于11月中旬出版。该书分上、下两册。上册为PS秘技,共收录PS游戏1869部,秘技2614条。下册为SS和GB游戏,分别收录SS游戏1067部,秘技1657条。GB游戏833部,秘技723条。全书共计130万字。这是国内游戏图书中字数最多,规模最大,收录游戏、秘技最多,最新、最全的一本游戏工具书。套一句俗话,也是实话:"玩家必备"。

《大墙读本》又添新丁

免费赠送的《大墙读本》又推出第7、8两辑。第7辑是《秘技3》,收录有街机、PS、GB等游戏秘技偏方几百条,共128页。第8辑为《人物设定2》,收录有98格斗之王、饿狼传3D版、KOFR2、雅典娜、侍魂等五部游戏的人物设定,很有观赏价值。

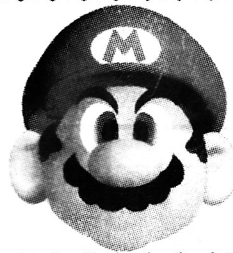
这两册新《大墙读本》11月开始将随邮购图书一并赠送。

美年达中国电玩榜明年开张

从明年第1期开始,原"中国电玩榜"改名为"美年达中国电玩榜",由《电软》与北京百事可乐合作。最大的变化有两项,一是选票改为夹在书中的名信片形式,读者填写邮寄都很方便,又整齐。投票方式简单了,参与的读者一定会增加。第二是奖品全部由百事可乐提供,制作的都很精美,读者一定会喜欢的。另外排行榜的设置也会做一些调整,以便更适合中国市场的实际情况和读者的需求。

湖北黄石的鹿风对无类整天东藏西躲,今天黑乌鸦,明天白乌鸦的处境深表同情,说:"我才不管什么白乌鸦、黑乌鸦,能叫就是好乌鸦。"我对他的同情致谢,不过总觉得这话讲得有点不伦不类,同情也不能太廉价了吧。

闯关族的家



末世纪狂想

乌鸦为何而叫?这是《电软》的罪过。他们明知做乌鸦讨厌,但还是哇哇大叫。为什么?他们不想欺骗读者,更不想欺骗自己。近十年来,游戏业在中国可谓饱经风霜……陈年旧事不想提太多。幸好有《电软》一大帮"先进分子"的推动,游戏业才有生气。动画、漫画的发展历程也和游戏一样。其实三者是紧密相联的。严格地说,动画、漫画由于出现得比较早,成为游戏业发展的巨大后台。君不见游戏业早期已有动、漫画界人士参与了。如DQ系列邀请鸟山明作人物设计。后来比较有名的就是漆原智志凭"梦幻模拟战"一举成名(很可惜DC上的"梦"换了一个叫介错的二人组合,弄得神不似神,人不是人,真不明白小日本在想些什么。当然游戏还没推出,成功与否还需待定)。直至大呼"3D完成一切"的现在,开发商仍力邀动、漫界如美树本晴彦这些泰山北斗参与。游戏有很多由动、漫画改编的作品,同时也对动、漫画产生反馈作用。如早期的"街霸"、"饿狼"等动、漫画,到现在期待值很高的"FF"电影。甚至一些游戏制作技术被应用到动画制作上等等,都可以看出"文化本来就是互相渗透"的意思。

跨空间想像

日式游戏的卖点就是"跨空间的想像"。想一想游戏中有多少事可以真正在现实中发生?一个"三国"就卖了个满堂红,管你是中国历史还是日本历史,归根到底还是他们想出来的模拟游戏方式才将"三国"类题材充分发挥出来。而且他们对真实历史还不满足,还要虚构。写中世纪的RPG,写未来的"机动战士高达","银河英雄传说"等等。虽说是虚构,但绝不是胡乱编造,而是有根有据。其实根本上就是源自现实生活,甚至对整个社会造成文化冲击。好像"新世纪福音战士"那样,带给人们的不是"一场游戏(动画、漫画)一场梦",而是更多的联想,对生活的联想。

中国游戏的障碍

动、漫画是游戏的最大后台,因为我们找不到这个后台,所以中国游戏业始终发展不了。这样说似乎有点强词夺理。其实阻碍中国游戏业发展的就是中国游戏业本身!!何以见得?大家还记得《××奇侠传》这个电脑游戏吧?这只所谓极品游戏充其量是后FC时代产物。什么画工精美,音乐动听,对于一个有多年动、漫画阅历的人来说只是中等水平。讲到故事更是稀松平常,真不明白(也不知是不是)有那么多人玩得如痴如醉,恐怕只是羊群心理。说回正题,我所评论的是此游戏开发者及软件公司对游戏的态度。不管此游戏是否值得去玩,最起码在游戏界造成影响。其发售后不久(约九五年)就有人要求推出续作;但此公司却

无动于衷（印象中也记不起它推出过其它游戏），只是在九八年推出一个《柔情篇》，不过是单纯将操作平台换成 WIN95，这算什么？真是名成利就，见好就收。

卡普空的教训

看看 KONAMI、ENIX、SQUARE 这些游戏厂商，哪个不是永远保留着自己的成名作？麾下各大小名作哪个不是以系列形式出现的？因循守旧不思进取的亏，可能 CAPCOM 最有体会。想想当年街霸Ⅱ为什么大行其道？因为当时格斗游戏还未成熟，SNK 等又未成气候，玩家的选择也不多，所以还可以出一些如 PLUS、TVRBO 这种换汤不换药的来巩固一下市场。但后来 SNK 推出三大系列（饿狼、龙虎、侍魂）的开山之作及续作，CAPCOM 开始感到压力，但还是趾高气昂，不慌不忙拿出“超级街霸Ⅱ”和“X”来应付。谁知“KOF94”一出现，一发不可收拾。CAPCOM 忙推出 ZERO 收服失地，却还是输给“KOF95”。后来 ZERO2 又惨淡收场。3D 格斗风行，格斗界已群雄割据，CAPCOM 才如梦初醒，推出街霸Ⅲ，但太迟了。

异数——心跳回忆

相信唯一一只不靠续作延续而有长久魅力的作品，就是“心跳回忆”。这部 KONAMI 游戏在这几年可说是奇迹，不仅成为少数全机种制霸的作品，而且完全不用什么续作去延续。最神奇的是无数日本少男拜倒在一个明知不存在的偶像的石榴裙下。其实“心跳”的成功并不在于其游戏性和游戏类型，而是厂商幕后的商业策略和推广手段。“心跳”最初的成功除了开创育成型游戏先河外，最主要的是在当时（后 FC 时代）采用动画界的制作方式，有如动画般的画面，配合梦想般的故事情节，已经勾起无数同龄人共鸣。最重要的是采用动画界最强武器——声优。金月真美也是因配演女主角藤崎诗织而一夜成名。元祖作品成功后，KONAMI 不放过任何拓展机会。除了在各主流机种推出移植作外，更主要的是生产了各种周边产品，如生活用品、饰物、小玩意、视听产品等。所以说，“心跳”成功的秘密在于一系列商业推广手法，这些方式一直被各大游戏厂商沿用，成功例子不计其数。如 FF8 重金礼聘王菲主唱主题曲，是 SQUARE 老板对王菲歌声情有独钟吗？其实日本名气女歌手遍地都是，SQUARE 看中的是王菲背后广大的亚洲市场。的确，许多并不玩游戏的王菲歌迷都去买这游戏，或其它相关产品。此举拓展了游戏业市场，又确立自己在游戏业的地位，得到巨大效益。

不能不佩服日本游戏板凳之深。

广东花都市　罗志坚

我被蛇咬了一口——有毒的。想起我有时玩 RPG，主角中毒后，我为节约金钱与药物，会狠心让主角带毒旅行，让他自己回复。这下可好了，遭报应了吧！　上海　RANDOM

恶趣味

●让主编穿上游戏人物的服饰，或让 S·P 君穿上不知火舞的装束上封面，一定抢眼。　四川邻水　余柳（女）

●最终幻想Ⅷ：如果没有你的挽留，我早已“霸王别姬”了。　广西贺州　周斌

●王菲的歌声让我三月不知肉味。　连云港　李杰

●最终幻想Ⅷ的 CG 画面让一向不屑于游戏的老妈目瞪口呆。　福州　卢赛

●口袋战士：看背景比玩游戏更有意思。　上海　徐峰

●最终幻想Ⅷ：奇怪，所有的人睡觉都不脱衣服、鞋袜。　成都　王霄萌

●铁拳 3：平八是我爷爷就盖了。　广东东莞　李福克

●起程之诗：现实中的诗织小姐何时才能出现。　广东番禺　刘秀玲

●樱大战：当初为你，买下了土星，现在为你，不忍心卖掉土星。　南昌　严俊

●灵魂能力：经典中的经典，被《FAMI 通》评为满分是名至实归。强烈的临场感，痛快的发泄，打到最后还可以再……再鞭尸，“把快乐建筑在敌人的痛苦之上”。　桂林　李少林

●恐龙危机：恐龙好恐怖，每玩一次都有不同的震撼感。　吉林市　娜日哈

●口袋怪兽弹珠台：在彩色 GB 中色彩数一数二，又是第一个搭载震动功效的 GB 卡带，真实地将弹珠震动的感觉传达到手上。不过，盗版可无此感觉。广州　黄日清

●黄鹤一去不复返，土星千载空悠悠。　连云港　胡兵

●情人是老的好，游戏是新的好。　北京　文博

●游戏只看不玩，大半是骨灰级玩家。　沈阳　于佩明

●卡普空，怎么像爆米花的声音。　潍坊　张根友

“杂”碎

●希望杂志向贫民化转化。　云南玉溪　宋金宝

●杂志变厚，便宜，送中插，送 VCD，送游戏，送 PS 送 DC 送 PS2 送龙哥，送……（喘不过气来了）　重庆　曹亮

●希望免费送杂志。这不是昏话，是最终幻想。　辽宁朝阳　孙亮

●《电软》不是杂志，是朋友。　济南　宋成友

●老小编，又发现好几个错别字！　江苏吴县　钟坚

●杂志出版时间能否“锁定”一下。　威海　王润生

●一页都不能少（但可以多）。　汕头　郑德安

●我爱《电软》，但我不爱吹。　佛山　吴俊杰

●每次督促我清理储蓄罐的都是你。　常熟　朱鹤

●众里寻它千百度，蓦然回首，杂志却在他人臂弯处（抢购不及时）。　岳阳　喻帆

●杂志是加糖白水，有点甜。　连云港　刘超

●乌鸦原来是这么叫的！　呼市　达力格

●不只是“厕上极品”，也是“课堂极品”。　广东饶平县　王尔佳

●一本好杂志，不看真是虚度大好年华。　安徽　黄治国

电软合议庭30人

本人作为《电软》的忠实读者，和《电软》同行已有不少日子。平心而论，《电软》的内容很精彩，但封面设计就很菜鸟，几乎与内容成反比。

封面人物大多数是没几个人认识的少女漫画里的人物。一本杂志的封面是很重要的，它关系到杂志品牌形象。进入书店后，一眼看到一个漂亮、抢眼的封面，该多好呀！而《电软》的封面给人总的一种感觉是马马虎虎，随手做成的。就拿近期杂志来说，如第7、8期等。当然，也有很优秀的，如第6期便好评如潮。本人曾把一些《电软》封面上的不知名人物给有收藏漫画，玩游戏的朋友看，结果没有一个人知道那些人是谁(参试者平均收藏漫画150本以上，十年玩龄)。为啥《电软》不使用那些人气度极高的角色做封面呢？(如凌波丽、不知火舞、真宫寺、藤崎诗织等等。) **广东　杨秋尉**

在《电软》上看到自己的大名，那是什么感觉?有些甜。辛辛苦苦的攻略(秘技)终于被登用，成功的感觉比吃糖精甜一百倍！有些酸，一看到自己的"杰作"，就想起以前的艰难岁月(被老爸骂，一直地下"工作")，鼻根开始发酸，但还不至于丧失水份(早已流干)。有些苦，文章中的个人主义，错误判断被世人指责甚至辱骂，那种没地儿躲没地儿藏的感觉还真苦！有些辣，一高兴，就拿起青辣椒咯吱咯吱地嚼。此乃个人习惯，不一定每人都有此感。还有些铁，就……就不用多说了。(买杂志去喽！) **北京　陈亮**

选择看《电软》，主要原因是《电软》比较专业，在中国大陆是唯一一本专门讲电视游戏的书刊。当然还有更重要的原因，比如里面的内容有用，编辑们写的东西很幽默，有意思，对他们的感觉很好。这里要说明一下，这是针对以前买杂志时的感受说的。现在可不一样了。如今，编辑们的"思想素质"都有了不同程度的提高，读者已经跟不上了。还好，杂志一直都专业于电视游戏，这一点也许是给读者的最大欣慰了。

不论杂志如何发展，《电软》对电子游戏，对众玩家所作出的贡献，是绝对值得肯定的！ **广州中山　刘石泉**

面对游戏界如此多的"专业用语"，贵刊可不可以编写一本《游戏界用语小词典》，对游戏界所用的名词，作详细说明！ **湖北　周安**

强烈要求开办一个"掌机天地"！

GB在我国是如何普及相信您老人家也比我清楚，在此不敢班门弄斧。在这儿要说一下NGP。SNK在国内如何风行也不用我多费口舌，街机屋里明摆着的。所以我们一帮机迷对NGP也换有强烈的好感，特别是NGPC。但至今只在贵刊看过一次NGPC的游戏画面，虽然只有一次，但感觉实在太——棒了！！李香绯的"超白龙"扬起的沙尘，人物的表情，实在太令我们感动了。建议贵刊压缩一下彩页广告及PS游戏彩页(有些小品级游戏根本无需用那么多彩页介绍，第9期几乎全是PS游戏占彩页。)，挤出一两页来介绍GBC和NGPC的游戏画面(并非插图)，那我们实在感激不尽。 **广西　庆守**

格斗游戏玩家因水平悟性之高下可分为六个阶段或6个等级。

第一阶段称为"初级阶段"

此阶段的游戏者处于对游戏系统和人物、招式等的了解与掌握时期。其特点是人物角色还认不全，招式有的还不会出，必杀被看成是很厉害的东西。

第二阶段称为"平凡阶段"或叫"一般阶段"

此阶段的游戏者对于系统已有一定了解，人物和招式也已基本了解和掌握，只是招式还不能熟炼运用，特点是：已经开始有意使用连招对敌，但出招的漏洞较大。

第三阶段称为"高手阶段"

到达此阶段的游戏者对于系统、招式已全面掌握。特点是：连招已经经常使用，特殊技的加入增大了其攻击力，并开始有了自己的特长角色。

第四阶段称为"顶级阶段"

达到此阶段的选手已是少数，对于系统他们已经完全掌握，招式已熟炼运用。特点是：连招已成为其基本技巧，特殊技也成为了连招中必不可少的一部分。如果在有必杀的情况下，那么必是连招的结束动作。和他们对打有一种不知怎么就死了的感觉，但有时他们也会出现漏招。

第五阶段称为"至尊阶段"

能达到此阶段的选手是人中之凤，他们已完全融入了系统与角色之中。特点：与他们对战是攻不之如何攻，守不知如何守。

第六阶段称为"无敌"，人中之龙。

顶峰高手，唯孤独求败已已。 **河北　胡少华**

自从杂志社96年搞有奖竞赛，到99年《五周年特辑》的抽奖，一浪高过一浪，看一下各阶段的奖金数：

96年，电子游戏知识有奖竞赛，总奖金65000元

98年，《98增刊》总奖金100000元

99年，《五周年特辑》总奖金160000元

《电玩榜》上半年总奖金30000元

我想问一下杂志社，用这么多奖金真是为了回报玩友及读者吗？为什么不用这笔资金去增加《五周年特辑》的彩页，为什么不出版些随书附赠的海报之类的东西，又或投入到所出的那些书中，降低售价，让大家得到真正意义上的回报？而不是体现在某几个人身上，你们认为呢？ **新疆　刘捷**



最多让你用到99年12月31日24时0分0秒。明年咱俩换个位置，请你勿打扰。

龙哥热线



●龙哥：您好。我真不幸。遇上了一个非常难解的问题！我的5502机子读盘一直都不错，游戏时也正常。前不久一次游戏中，玩了有四、五个小时，机子突然花版，不能进行游戏。我马上停下来，心想可能是过热。休息了一个多小时开机，发现启机画面和解码画面都有些花，进入游戏后还是花版。我又把光盘取出开机。惨！连整理记忆卡画面都是花的。只好休息了。第二天开机又恢复正常了，可是玩了三、四个小时又花版了。后来我用风扇吹着降温，玩上四、五个小时就花版，用手摸机子又不热。就这样玩着到现在，可这几天，用风扇吹着，玩半个小时就花了。我真不知道该怎么办！朋友们有说光头问题的，我想不是，因为启机画面与整理记忆卡画面都花版。我没用金手指。龙哥：①机子什么地方出了问题？②如何出现这个问题的？如何防止？③可修否？大要会多少铁？（四川南充自来水公司 何本松）

①②像你这种情况八成是与图像输出有关的部分其可变电阻或可变电容失调，也只有这时才会出现从不花→游戏花→开机花→四小时一花→半小时一花的绝妙现象。你刚买来时这些可变电阻电容都是正常态，可能因为震动或长期使用后调节部分松动，脱离了正常位置，在这些电容电阻自身调节能力有限的情况下，不可能每次使用都自动回到最佳位置，反而愈偏愈远。你只需找到该调节孔（难！修理人员才可找到），用修表小改椎调节调节即可，就像调整随身听的转速一样简单。③可修，合理价是20元。

●龙哥。有了PS后你刊每期必买。①我的7501为MADE IN MEXICO，我有个朋友，他的7501是日本产的。请问二者有无区别？哪种好？索尼一共有哪几个产地？②光头可不可以清洗？③DC的盗版研制出来了没有？龙哥你玩正版还是盗版？对了，龙哥你在9月号犯了错误，阿森纳的队服可不仅有DREAMCAST，还有SEGA哦！本人是个球迷所以有所了解。另外我还要指出，热线中许多玩友游戏碟读不出来，并不全是光头老化问题，其实现在的D版碟起来越水了，尤其是最近几个月的，现在买的新碟有的竟读不出来，我曾经在几台PS上做过实验。所以说现在的D碟简直是水的不能再水了。碟子最好买彩版的（背面为彩色的）（湖北省京山县永隆镇 陈辉）

①除了日本，大概只有墨西哥制造PS主机。②可以，但无甚必要。清洗的话也应当到维修力量强大的专卖店去做。不可擅自触碰光头部分。③今后我国浪尖型玩家的原版碟将精选至10张左右（价值3000多元），天方夜谭般的人手百余张D碟将成为历史。日本的科技水平如何？既然人家有意给游戏机加密，谁又有这个能力去盗版？（DC的CD改良：GD尚且没有盗版，很难想像DVD的PS2会有盗版，山内老先生当然更不会允许这种情况出现）。

●街机移植的程序是什么？（没有CAPCOM就活不下去的福洲潘征） 像你所说，与玩家的意愿有关，但更重要的是主机性能。

●广东惠东平山镇北街草街蓝树杨读者及朋友用旧PS手柄、挂历纸及下脚料制作PS跳舞毯成功！并附参考办法。

●龙哥好。今年7月份我买了一台7501，可是刚玩了一个月就出了毛病。如①正玩着就定格了，打开盖儿，盘已经不转了。②开机有时也读不出盘，刚开始盘猛地转一阵，就不转了③有是读盘时发出很大的“砂砂”声，断断续续，这时又死了机，盘还依然在转，这是怎么回事？你看这是什么毛病？我辛苦攒了4个月的钱，可玩了一个月却出了这样那样的毛病。我一天平均玩8个小时，你说是不是把它给累坏了？（石家庄 李宗耀）

说一千、道一万，根源都是盗版碟！不过话说回来，PS的光头也太容易坏了。索尼将PS盘制成黑色的，可能有保护光头的作用。盗版碟严重地坑害了玩家，要么毁机子，要么无法正常游戏或存储。另外对于你这台主机，需得仔细检查检查光驱部分的新旧。只要不是连续作战，一天玩8小时是正常情况，不算累。

●龙哥，请问卡普空公司今天在业界的地位如何？

卡普空公司是日本最著名的二维游戏厂商。根据街机志《GAMEST》专业统计榜（分为业内街机吃币榜和玩家心中人气榜）提供的数据，CAPCOM的作品常占据多数。目前该公司正多方面发展，特别是家用机。街机方面，ST－V版的“快打旋风”（三维格斗，原祖过关游戏中的角色大多出场）已在美国发售，SYSTEM12版的“出击飞龙”已经完成，NAOMI版的“蝙蝠侠”也即将上市。该公司在中非共和国发售了一套春丽（CAPCOM顶级人气角色）的邮票，意义十分重大，现已在日本发售，定价2800日元，之所以选择中非共和国，是因为该国的邮票都是在瑞士制作的，印制极为精美。

●龙哥！我现有一台PS，近日突发狂想，意欲在高中毕业时再买GB、SFC、PS2、也许还要买一台SS。所以有诸多问题应运而生。①2年后我高中毕业，那时PS2售价几何？其最初售价几何？PS2向下兼容，会否影响其售价？②我很喜欢RPG、SLG，不大喜ACT，尤其厌烦格斗，所以我对SS上的游戏仅樱2、仙剑、同、下等十个左右的游戏感兴趣，仅为它们而买SS是否值得。③为何二手SFC比SS还贵？④如何有效地防止CD损坏？问题太多，十分抱歉。恳请龙哥稍安勿躁，慢慢解答！慎勿拈轻怕重，失信于天下！轻则龙哥形象破灭，重则杂志声誉受损！（鹤壁读者）

①DVD在日本仅45万部（软件370万）。PS2必将以弘扬DVD播放为己任。据部分港台经销商的意见，他们认为硬件PS2占到优势，担心的是最初PS2售价过高会降低玩友购买欲。他们认为对于当地情况而言，带动PS2销量的关键还是好玩的软件，而非PS2的DVD功能。单纯从游戏机角度看，PS2贵了点，（DVD软件根据估计，约8000日元一本；若PS2以CD为主力，虽则平价，却失去一大优势）；从多媒体角度讲，PS2又过于便宜了（当然对我国而言，终是贵了一点）。如果你要买最好等它降价后，否则少说你得准备4000块。②为一个游戏都值，10个简直是天文数字了。④装盒？

●混蛋龙哥！你好！长话短说，我刚得到消息，听说可以从日本购买图书，但需从中国图书进出口总公司订购。可我还是不知道应该怎样与中图公司联系。我买书还要换日元吗？学习研究社、角川书店、学研社的地址是什么？我想我们国家有许多“有钱无处花”的人正等着一个机会“发泄”，所以请你指点迷津，让我们也享受一下日本文化的原版滋味！上回想和你谈笔生意，特意在信中夹了个“复印身份证”与“建行龙卡”（是真的卡！），等你回电回信，结果你连屁也不放一个，令我损失惨重，那封信你该没看就扔了吧？（上海 李华）

你那封信我根本没看到！你要有钱没处花干嘛不买架飞机雇个翻译官到日本去买书！？开玩笑，但第一句是事实。到中图上海公司一问不就全解决了嘛！准备好人民币就行，毋须日元。

●DC的索尼克冒险在读盘时怎么有那么大声音？（少量读者）

由于该游戏全程高质人声配音，对话量大时就要频繁读盘且有声响。不必担心，这是正常现象。DC盘全这样。

●龙哥，因我月份才买了台 7501，非常的不幸，我借给朋友玩时，朋友又转借给其表弟，被其表弟之父以一四脚矮凳击中，光头不幸遇难，到销售商处换了个光头，顺便买了私立等六个游戏，并借来太 8，开始太 8 能顺畅读出，后因碟子透光又借了一套，这一套也不能读，需用另一套碟子来引导才能玩；六个游戏中能读出的仅有寂静岭和麻雀，其他的有 DC、幻想水浒偶尔有一次能读出来，"女神异闻～罪"永远只能读出个厂商的标志，其他的连反应都没有。后来，太 8 需要热机半小时才能读出来，而且要等非常之久，但为了它我们也只好等；现在却也开始没反应了，碟子上有些花。但 98 的碟子到处是洞，完全透光，却还能玩（除了有些人出场会死机），一些老碟子也能玩。寄生打完第一版 BOSS 的尾巴也会漆黑一片。不是这些问题是何原因，为何老碟也读不出？以前都能顺利；又怀疑是光头问题，但 98 那些老碟都能读出，便愈来愈想不通了。我很矛盾，一是 PS 周边假货多，二是 PS 光头新旧难辨，三是我们刚出来的工薪族买不起正货，盗版又……唉！（广西宜州 陈婧文）

唉！看来，上页读者的指示十分正确，盗版碟越来越水！这也是软件商防盗水平提高的表现。大量实践证明，D 碟专杀 PS！从专卖店罗列的维修 PS 的五花八门的故障原因，知盗版之威力也。

●①听说世嘉在做最后一搏，将最后的血本压在了 DC 上（在美国销售），如果失败真有可能退出家用机的领域吗？②NINTENDO、SEGA、SCEI 在国内有代理商吗？目前国内有哪些较有名的软件厂商？（TV GAME）③哪种 PS 机带原版碟？④各种游戏机是通过怎样的渠道流通到国内来的？⑤有没有一种能翻译日文的东东？（我的头都快炸了）THANK YOU！（江苏 CHINA LE）

①其实世嘉、任天堂这些老牌公司，无论从软硬件哪个方面来说，专业性都比索尼来得要强，只是他们原来都忘了和索尼学习经商。今天二者向 SONY 学习后，还要继续竞争。不能不谈谈索尼。显然，对于一个能够占据自身营业额 40% 且尚能盈利的领域，索尼全力发展之以求自保是可以理解的，据说索尼还要进军主题公园。投巨资研制 PS2 这种前卫家电，思路很明确，"高档"而已，索尼许多高档前卫的电子产品，价格无不是同类项中最高的。现在这个时代，搞垄断是行不通的。SONY 终归要面对竞争者：任天堂有个掌机，它可以慢吞吞地陪索尼在业界玩，而某街机商的健斗在日本都是出了名的，"胜利女神果真像 SONY 招手？（黑川文雄）"任天堂从未因我们不玩 N64 而从交椅上跌下；而 SEGA 在老本行上的发展空间从本届 AOU 展来看，也比我们预想的要广阔些、受欢迎些。后者早将 AM、CS 二大部门统括为 SOFT1 研～SOFT16 研等，以淡化街机与家用机之间的界限，实现战略重心平衡（DC、大型并重）。这里指出，旷世巨作莎木已经完成，为了和 PS2 竞争，世嘉虚晃一枪延至明春发售。②不会有的。⑤有，字典。

●龙哥，我的 5500 因读盘困难而更换光头，BOSS 说这机型的光头以后不再生产了，要换的话趁早多买几个备用，小弟闻之甚为着急，这一大批 5500 玩家岂不遭殃?龙哥，你想吃肯德基吗？到无锡来找我，很想跟你做个朋友。（无锡 李力）

天下之大，何愁换不到一个光头。这老板真可以，我服了。

●好好的 7501 回家用 AV 连接后，发现屏幕上缺一小部分，是黑色的，买机试时，老板的电视显示得很好。对，我的电源在地上狠狠地摔了一下，是否与电源有关？有了 PS 后我是不是该买一台稳压器（湖北省黄石市下陆区夏家垴 夏晓锋）

若你用了制转则输出的图像被压缩，否则可能是电视的事儿，与电源无关。你也不必买什么稳压器，这种东西没有什么用。

包打听&包回答

①黄石读者黄海关于"口袋妖怪．红"的问题：在第三关的途中有一个似熊非猫的动物躺在丁字路中心，无论怎样本人就是过不去。请广大玩友指点一二。

②忠实读者谭文超关于 GB 的几个问题：●超级马里奥 3 中，第 40 关（最后一关）的 OBSS 如何才能把它击败呢？此关 BOSS 是一个神灯来的！●口袋妖怪（绿）中，23、56、125、137 号妖怪如何才能收集到呢？●SAGA3 时空霸者中，玩みらじワープ便玩不过去啦！说是第 5 人加入会得到 ROCKET ベルト，接着到神殿上方的桥头之尽头处使用这种道具，那么就会登上巨大的移动岛，来到一处云雾笼罩的山上。我如此行动并未登上岛，我是英文版，道具是 ROCKET1，我使用时出现"CAN'T USE IT HERE！"的讯息！以上若得知情玩友指点，本人不胜感激。

③玩友马晓东问 PS"幻想传说"：我玩了五十二个小时还没找到"万物之根"精灵的具体位置。我快要失去信心了。

④湖南花垣县花垣小学杜胜莲询问：GB 彩色版的"塞尔达传说"如何存档？虽已玩至尾声，至今我还不知道该怎样存档，每次关机前总是乱按一通，所以从头玩起已经成为家常便饭。

⑤重庆玩友徐文靖关于 GB"牧场物语"的问题：当我把镰刀（锄头）借给小精灵后，按照要求委托其工作 12(24) 小时（现实时间）。但开机后，小精灵一直未归还，我不知是关机时不对，还是开机后应等几天（游戏内天数）。如果需等几天，请问是多少天？还有，要得到鹤嘴锄应用什么工具？小精灵在左方洞中的什么位置开山？

⑥内江任承浩读者关于勇 5"为什么战斗不起"：每次战斗时就出现一排日文，只有逃跑。在雷奴鲁城（幽灵鬼堡）见到鬼王后就掉下陷阱，遇到怪物了战斗不起也跑不掉了。我只好关机，几次打到这里都是同样的情况。在此之前的所有情节我都进行了的。

●关于两台"松下"的问题：①田明东玩友家一台 18 寸"很老矣！"的松下电视玩 PS 时需要配一个"式"转器（制转器）。"可不知何故"，画面总是突然变成黑白的，"虽然我可以挪一挪式转器使之恢复正常"，可这样的事"10 分钟能发生 3 次"！"我总不能再去雇一个给我挪式转器的'人转器'吧"？②比 CLOUD 还 COOL 的天下第一大酷哥 W.P 玩友是一台 7501 配一台"旧式松下"，只有一个 RF 口，买了制转，接上后，可以玩游戏了，一切正常。但装上电影卡后，"不光不能打 GAME，亦不能看 VCD，没有信号"。而不接制转直接连录像机再接电视后可以看 VCD 了，可是画面变黑白。"能否帮忙解决一下"？我老爸完全是"看在 VCD 的份上"才"给我买 PS 的"，若 PS 看不了 VCD……我可能会从四楼做"自由落体运动"的"。

首先请允许龙哥说话，第一句是"同志们辛苦了！"，第二句是"打倒制转！"。①是不是接触不良？将"式转"固定好位置，插牢连线再试试。若还不行应找店家去更换一个新"式转"。②你能想到直接连录像，怎么就搞不清这个制式问题呢？装电影卡后，经电影卡处理而输出的信号一定不是 N 制，否则制转不会不认。你既不连录像也不接制转，直接将电影卡信号给了电视，看看是啥效果？是否黑白？可见毛病在那个电影卡上。最佳解决方案是，动员老爸再买一台全制式大彩电，他看他的 VCD，你玩你的 PS。

●请问 PS 原组装记忆卡如何区分？我买了一个原装卡，只用了一个星期就记忆全失，再也记不进去了。（湖北省蒲圻 杨晶）

用了一个星期就失忆则应怀疑是否"原装"。目前我国 PS 玩家用得几乎都是仿原装记忆卡。PS 记忆卡虽小，原装的也不便宜（三五十元的都是仿制品，正品当在百元以上）。

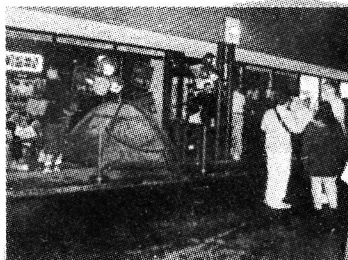
一句话建议：东莞左杰读者●建议你刊办一个精品游戏歌曲栏目，读者点登的。如太 8"凝视我"、樱 1"如花少女"、樱 2"奇迹之钟"和"春回人间"、恶魔城的"我是风"、彩之爱歌的"明天见到你/只有你/在你身旁"、启程之诗的"幸福的映像"……

●龙哥，我玩得是 7501 型主机。①其他还算正常，就是开机后电视画面不在正中，而是偏左一些，在 PAL 制、N 制电视上都有此种情况，用游戏中的"屏幕调整"选项可以纠正，请问这是什么原因，如何调整？②7501 电压要求 120 伏，我使用的变压器为 110V(电表实测为 120V)，不知可否使用？③我用金手指卡的"记忆卡"管理功能选项将记忆卡内容清除后，事后即使储存了游戏进度，仍然发现此记忆卡在主机画面上"记忆卡"一项中使用时，没有了记忆图标，因此也无法做具体复制、删除工作。不知可否恢复？（读取、保存还可用，使用不经金手指删除过的记忆卡正常）。④PS 机在开机、关机以及取、放碟时应注意哪些问题？插拨记忆卡、手柄等应注意什么？

①图像偏一般都是电视的问题，须请电视修理人员调节电视，只要一改锥就够了。③不知是否你操作不当。如果不是的话，还是不要用什么金手指来"管理记忆卡"了，以免误事。还有一种可能就是这种情况是正常的，厂家偏不让你复制、删除。④还是应当按说明书规定步骤进行。其实只要记住不在读盘时关机、插拨任何部件时先关机这两点就够了。

●龙哥，得知 DC 在美国发售成功，不知它有没有办法对付美版 PS2 和海豚的在明年秋冬的进攻。（部分关心 DC 前途读者）

硬件进攻？老实说，看了 PS2 营造的水的效果后感觉真好，但其余并无大惊讶（人物动作"木偶化"令人不快）。插一句，松下电器果然"总有新点子"，它最新的点子就是已经正式退出任天堂海豚计划了，因此海豚过于遥远，谁敢提之！？决定主机未来的一定是软件。美国人的思维一般不受传统意识干扰，他们认为 DC 值得买就会去买；一年后 PS2 推出，其竞争力同样要接受市场的检验。像美版 FF8 就没能牵制住 DC。关于 PS2 的实际能力，从录像带上看，除光荣的 50 匹战马确能说明问题外，其余厂商的作品在画面上只能说是"及格"（问题 PS2 游戏中一些该用曲面的地方却出现了 DC 级的棱角，想必完成版会修正）。如果想充分发挥 PS2 的实力，一要时间，二要金钱（冈本吉起在回答对 PS2 的开发费用的质问时曾有过爆弹发言），DC 当然可以趁机展开软件攻势。作为可与 PC 连结且今后适应 CATV 高速网络环境的多媒体家电，外行也知索尼有意图制霸整个数码界的野心，没有人敢排除 PS2 会成为 WALKMAN 第二的可能，但价格…。PS2 在海外的宣传策略将定位在 AV 器材上。欧美记者认为，PS2 的网络架构一时难以完善（2001 年后），而 DC 在欧美的网络比较成熟，一旦通信类游戏上市，DC 还得大卖。



↑天气恶劣我有账蓬。排队者近 600 人。SOA 更雇佣了大卡车为 DC 做环美宣传。



↑关于欧版 DC 延期，是因 SOE 正在强化检测网络。刀魂 2 的索菲亚在欧洲的人气超乎想像。

●我的 7003 能否输出到 NEC PC－TV353，NEC2 AUTO SCAN？这台电视比普通电视清晰度高多少？PS 最高解析度的游戏是多少线，是否 3D 游戏比 2D 的解析度低呢？（济南齐鲁宾馆李锋）

①21 针不可。②与 100HZ 扫描的电视差不多。④500 线左右，不是。

GB 生病了！

GB 恶毒病例系列（四）

●讲解者：长春"龙"的传人 李一卓。对象机型：荧光 GB、彩色 GB。不少玩家的掌机在用变压器的情况下几分钟或几小时后就断电了，以后便会频繁的断电，让人以为是变压器出了故障，可同一个变压器拿到老式或超薄 GB 上却可安全使用，又让人以为是 GB 出了毛病。其实这只是任天堂防"组装配件"的一个办法。荧光和彩色 GB 的电源插口上虽然写着 DC3V IN，可 3V 的组装电源它们却不认，玩友们只需再购一个电压稍小一些的变压器（2V 或或调至 2V）的，将输入端改成 GB 插头，就可以安心地使用了。另外有的液晶和彩色 GB 玩家所买的 3V 变压器可以使用，但我建议还是换一个稍小电压的，因为我曾经买过一个专用的，不灵，又买了一个带品牌的 3V 电源，动作"良好"，只是偶尔会断电，断电后短时间开关无效，但过一会儿又"正常"运转……"正常运转"三个月后 GB 彻底 OVER，再换几伏的都不灵了。

■龙哥：真够麻烦的。对这种情况，看来宁可低电压也别"高压"，以免 GB 受刺激。由此想到，用上充电电池后，电压倒是肯定比碱性电池低些，难道这样更可靠了？但还是建议大家按说明规定使用碱性电池，这时也许又会发生电用光了，放一段时间便又有了 POWER 的情况，请注意，这些"余电"是完全不足以向掌机供电的，一定会对屏幕产生影响。上海庄晓峰玩友问市场上的 GBP、GBC 的"电池充电包"是否日本原装？不是的。在我国，只有高档主机才有原装件，凡是普及型主机，配件绝大多数为国产的，成本极低，质量当然不被保证。

●刚买的 7501 圆了我高中以来的梦。玩机器人 F 时突然断电，再玩时记忆全失，我认为这是断电造成，认栽。可我从打时进度无法存储了，且在存档时必先出现"…初期化…"的日文。后我又买了新卡，还是存不进去。于是我去换了张，玩铁拳时能记录，但两张卡在拷贝后前一张旧卡的记录仍消失了。可新卡内的记录仍在。（杭州师范学院外语系 CLARK）

对于记忆卡而言，刚使用时不妨先初期化一下比较好，这其实是一个必要步骤。如果还不行那就是组装卡的质量问题了。

●十万火急！①任天堂公司将来能不能出像荧光 GB 那样夜间可视的彩色 GB 呢？②市场上的 GB 卡带都是假的吗？③在日本销售很好的"游戏王"，何时我国有售？④BANPRESTO 和 BANDAI 是否同一家公司？（沈阳 赵鹏）

①好像已经有了呀？②是。③快了吧！④实际上不是。另，WS 在我国也能买到，这时你就得留意一下本刊"广告速递"。关于大量玩友想知道的次世代 GB，它已经明确在 2000 年 8 月发卖，32 位的 RISC 型 CPU 和 TFT 液晶屏，令得同时显现 65000 色成为可能，重量为 140 克，连续使用可达 20 小时，而且向下兼容各型老 GB。

数字游戏

●1998 年，美国好莱坞的市场是 69 亿美元，游戏市场为 63 亿。分析家认为游戏业还是有超过电影业的可能的。

●美版 DC 销售至第 14 天，达到 514,000 部。专用软件在玩具反斗城被抢购一空。突破 50 万速度之快远远超过旧纪录。

●SOA 全额出资成立的新会社"SEGA OF AMERICA DREAMCAST"，其资本金竟达 4190 万美元。可见世嘉还是有钱。

一句话回答（接上页）●游戏中好听的 BGM 太多了，像你提的那些大家就都知道，也听烦了。要听别人不知道的好歌。

●江苏昆山王伊浩读者，你的来信编者均已收到，文章虽好，但暂时无法刊登，除非进行一些改动。另，今日 DC 几钱？

游戲點評

Speak out, don't be afraid!

生物危机 3·最终逃脱

(BIO HAZARD 3·LAST ESCAPE)

机种 PS 厂商 CAPCOM 类型 AVG 媒体 CD-ROM



应该说“生物危机3”不愧于成功的游戏系列中的一员，不但保持了高水准的制作，而且玩起来有更加刺激的感觉，可能是由于上是数量多了的缘故吧。

“生物 2”比“生物 1”简单，“生物 3”比“生物 2”还简单。相信不少人在打穿之后都有这种感觉。谜题答案虽然是随机的，但老玩家早已熟悉其规则，可以说不存在什么难度；丧尸的速度虽然有所提高，又加上个追迹者作帮凶，但因为主角可以紧急回避，任何攻击都能消于无形；要拿 S 级评定也简单得多，急救剂、超级武器随便去用，只要快点跑，少存盘就行。虽然游戏的节奏更加适合现在人短暂的休息时间，不象以前的游戏一样占用大家很长时间，但对于喜爱破解谜题、迎接更高挑战的人来说，并不是很好的现象。

现在这类带有动作成分的 AVG 游戏已经不是 CAPCOM 一家独大，远的有《盗墓者》。近的有《寂静岭》。前者与《生物危机》类似，渐渐陷入套路无法自拔；后者则是新生力量，销量虽远不及《生物危机》系列，却有自己独到之处。隐藏在成功背后的危机才是 CAPCOM 最大的危机，不能另辟蹊径就只能在原地转圈。丧尸再多，杀了三代还不够吗?这回已经不能从心底深处感受到游戏所带来的恐怖感了。

优秀的画面，虽然与前作相比没有明显进步，但至少没有退步；便捷的操纵，与前作相比增加了许多动作；引人入胜的游戏环境；为了让游戏者多玩几次的而设置的附加模式，都是一部成功游戏不可缺少的东西。但缺乏新意也是系列游戏难以给人惊喜的重要因素。

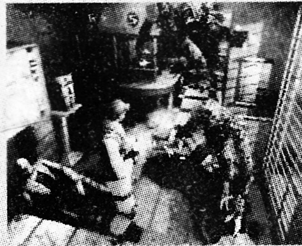
角　色：9.5	操作性：9
画　面：10	创　意：8.5
音　乐：8.5	移植度：——
情　节：9	总评价：9.08
玩此游戏时间：20 小时左右	

——贵阳　陈雨

生物危机 3·最终逃脱

(BIO HAZARD 3·LAST ESCAPE)

机种 PS 厂商 CAPCOM 类型 AVG 媒体 CD-ROM



乍一看之下，还以为这个“BH3”是二代呢！这也难怪，一开始的场景实在太象了。

确切地说，从故事的角度来看，“BIO HAZARD 3”有点象一个外传性质的东西——情节并不是原作的连续。不过这并不是说游戏也同 2 代一样——不，比 2 代刺激多了。

不知道别人是如何进行游戏的，反正我选的是“重量级”。那种被杀不光的丧尸围困、被巨大无比的“追击者”追杀、在恐怖的叫声与鲜血中奔逃的感觉……因为增加了紧急回避动作键和弹药组合（这个实际上不是新鲜的东西了，在“恐龙危机”中就有），游戏变得实在太刺激了！

比起二代来有显著提高的不仅仅是层出不穷的丧尸，场景方面也有很大改进——这次终于可以自由地在城市中移动，而不是拘束于封闭的房间中，同时还不影响读盘的速度……人物造型显然是系列中最棒的，给玩家的感觉也舒畅了许多。

说到场景，唯一有点不满的就是没有使用“恐龙危机”那种全三维的环境——以 PS 的机能来说还是太累了吧?不过现在也已经不错了。倒是解谜是一个比较大的败笔——其实根本就没有什么解谜的东西，与原作相比差得太远了。

爆机之后的过版游戏非常有趣，这好象是从“SOUL CALIBUR”中来的灵感吧？不过用在这里还挺不错。

角　色：8.5	操作性：8
画　面：8	创　意：9
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：7.5	总评价：8.08
玩此游戏时间：6 小时	

爽快、刺激、有趣。这就是对“生物危机 3”最好的评价。这也算是后 PS 时代的一个佳作了。

——PS 美眉

极限运动(3XTREME)

机种 PS 厂商 989 STUDIOS 类型 SPG 媒体 CD－ROM



所谓极限运动就是在欧美青少年中流行的一些诸如旱冰鞋，滑板，小轮车等之间的花样技巧比赛，本人对这种充满刺激与活力的运动倾心已久，无奈无良师指导，常浑身青肿而毫无进步，所以当我看到这个游戏时毫不犹豫的买下来，想回家当一回阿Q，过过干瘾。

一段充满动感的实拍与CG相结合的开场动画让我有些进入状态，可怕不及待的进入游戏后却让我有些失望，原来游戏并不是我想像的那样是技巧比赛，而是不折不扣的竞速比赛，而做花样只不过是挣附加分用来买新装备。游戏的画面比较粗糙，可以明显的看到远方2D的背景加上近处大颗粒的3D赛道和人物，在摇滚乐的伴随下还可以边比赛边向其他竞争者大打出手，没有规则，第一就是胜利，很有些美式的粗犷风格。

画面虽然不尽人意，但游戏中人物的动作很漂亮流畅，做动作还可以像格斗游戏一样"搓招"，丰富的花样组合可以让玩家有一套自己风格的动作。游戏中的音乐有些听头，狂放的重金属让人在比赛时热血沸腾。加上昂贵的专业装备，在街道上风驰电掣的感觉就是"爽"。

总之，这个感觉另类的竞速游戏，在等待GT2的日子中，值得一玩。

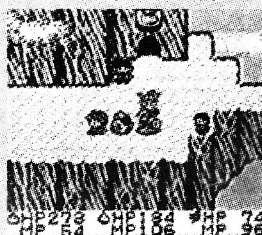
——北京　武巍

角　色：8	操作性：8.5
画　面：7	创　意：8.5
音　乐：8.5	移植度：——
情　节：——	总评价：8.1
玩此游戏时间：约5小时	

勇者斗恶龙 怪兽篇·特瑞的神奇王国

(DQM·TERRY'S WONDERLAND)

机种 GB 厂商 ENIX 类型 RPG 容量 16M



可以说，这绝对是一个精品。

的确，DQM在日本的销量大家都很清楚，这不是夸张的广告和媒体的大肆喧扬所产生的结果，而是其拥有真才实料。DQM的成功主要有两点：一是DQ系列的知名度。这点不说我想大家也会明白，DQ系列在FC及SFC上发售的几个作品都被堪称当时最好的游戏，就凭这点，DQM想不出名恐怕都难！这还仅是次要的，其主要的原因还是游戏本身。首先，DQM第一次将GB游戏的容量提升至16M，并且对应彩色，这恐怕是其最大的卖点！另外，本作也有一些创新的要素。怪兽伙伴的设定非常不错给人以一种全新的感觉，不过那么多怪兽也用不过来，挺麻烦的。怪兽交配的系统也很好，这样可以陪养出玩者的原创怪兽。收集怪兽也为游戏增添了不少乐趣！

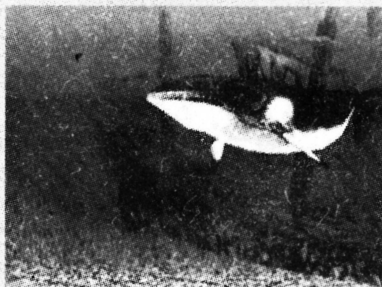
总之，DQM的发卖是相当成功的，让我们在享受乐趣的同时，期待着DQM2的发售吧。

——哈尔滨　PS2

角　色：8.5	操作性：8
画　面：8.5	创　意：9
音　乐：9	移植度：——
情　节：9	总评价：8.67
玩此游戏时间：超过25小时	

潜水员的假日2(アクアノートの休日2)

机种 PS 厂商 ARTDINK 类型 SLG 媒体 CD－ROM



你试过驾驶着自己的潜水艇去海底探险吗？你试过在家里收集稀有的鱼类吗？你试过追踪凶猛的食人鲨吗？要想做到这些，就请试试这款十分轻松的"潜水员的假日2"吧。

凭心而论，本作在同类游戏中算是上等作品，并且从头到尾都迷漫着休闲的气氛，绝对是解除疲劳的消遣佳品。游戏中最大的乐趣还在于收集珍贵的鱼类，而且据说有400多种呢！(事实上本人只收集了不到40种)有的时候你走好长时间也不会看到半条鱼，而有的时候你想捉都捉不完！足以见游戏场景之大！

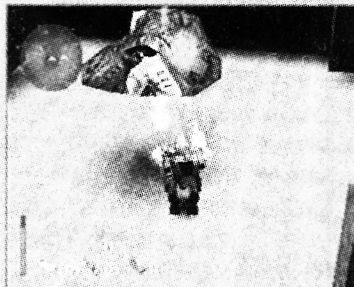
不过游戏的总体操作性较差，在原地打转的情况也时有发生，而有时会突然发现自己不知在什么地方。画面方面距离感作的较差，常常远处的景物会突然出现在你面前，叫你不知所措。

——哈尔滨　PS2

角　色：7.5	操作性：7.5
画　面：8.5	创　意：8.5
音　乐：8	移植度：——
情　节：7.5	总评价：7.92
玩此游戏时间：4小时	

装甲机动队L.A.P.D(装甲机动队L.A.P.D)

机种 PS 厂商 EA SQUARE 类型 ACT 媒体 CD－ROM



好久没有玩到这么爽快的游戏了，这是我见过的此类游戏中最好的一个，EA终于开发出一个值得一玩的PS节目了。

其实你可以把它看作是3D版的"魂斗罗"，且爽快程度不次于其。可以说，只要你进入了游戏，就会无时无刻不在战斗。敌人从四面八方而来，有时还真应服不了。配合着游戏的难度，厂商为玩友安排了三种不同火力的攻击，且都比较合理。主角的机甲可以变型为战车，变身后速度大增，非常适合被敌人包围的情况下迅速逃脱。本作无论在角色设定还是音响效果上，作得都十分出色，另外画面也十分细腻，手感上有点儿像美版游戏，而火爆程度比其他有过之而无不及，读盘就更像美版游戏了——非常之慢(不过比起"装甲核心"不知要快多少倍)！

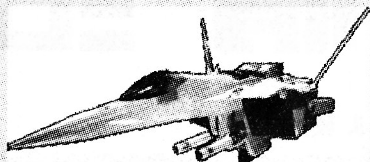
总之，本作是十分值得一玩的，希望EA以后能够推出续作。

——哈尔滨　PS2

角　色：8	操作性：8.5
画　面：9	创　意：9
音　乐：8	移植度：——
情　节：8.5	总评价：8.5
玩此游戏时间：累计50小时	

星际战神(STAR IXIOM)

机种 PS 厂商 NAMCO 类型 3D－STG 媒体 CD－ROM



所以买“STAR IXIOM”这款游戏是因为它是由 NAMCO 制作的，而 NAMCO 制作的“王牌空战”又给我留下十分好的印象，于是便不加思索地买了下来。

但是回家玩过后便有些失望了，游戏的画面做得不错，尤其是背景加上不俗的光源处理真的给人一种身处太空的感觉。因此刚开始的时候还是有些新鲜感的，但时间一长就觉得有些无聊。这是因为游戏的难度问题，游戏没有什么难度，很多时候敌机就像漂浮在太空中的什么东西，只等着你去打，很少主动来攻击玩家。再有就是雷达的问题，不知是不是在太空中不分方向，雷达上的敌机就用一小圆点表示根本弄不清它在哪个方向飞。对玩家造成了一定麻烦。此外速度感不强也是游戏的缺点之一。

我总习惯把坐舱式的飞行游戏与“王牌空战”相比，“STAR IXIOM”完全没有“王牌空战”中被敌机锁定，冲出敌机包围时的紧张感，和与敌机相互追击时的爽快感，而这两点恰恰是一款飞行射击游戏所应当具有的。

对于对 STG 有较高要求的玩家来说，这款“STAR IXIOM”就免了吧。

——玉林　王伟毅

角　色：7	操作性：7
画　面：8	创　意：7
音　乐：7	移植度：——
情　节：——	总评价：7.2
玩此游戏时间：大约 10 小时	

劲舞革新版·二度混音

(DANCE DANCE REVOLUTION·2ND REMIX)

机种 PS 厂商 KOEI 类型 ACT 媒体 CD－ROM

趁着 DDR 强大的声势，KONAMI 紧跟着又推出了 DDR·2rdREMIX，带动了新一轮另类游戏的狂潮。

此次的“二度混音”加入了许多新要素，曲目比前作更丰富，(其中 ALL MILSIL 模式共有 30 首备选曲目)更精彩。从系统及操作上看，本作的难度较前作 DDR 要大些，两部作品同是 HARD 级，但操作上“二度混音”却更难。且开始便可选择的 MANIAL 模式更是考验诸位的手脚速度。在进入游戏后，1P 与 2P 舞步不同也是一大改进。

特别值得一提的是本作的“换片系统”，在用二版混合启动游戏后，换入前作 DDR，就会出现 16 首二部作品中的精典曲目。

本作有相当多的名曲也是其特点。有靠足球而声名大噪的《TUBTHUMPING》，以及被徐怀钰翻唱后，被大多数非欧美流行乐迷所熟悉的《DUB I DUB》。如果你是欧美乐迷，如果你没有 PS 主机，那么本 CD 也十分适合，将之放入 VCD 机中，便可做音乐 CD 欣赏，虽说每首歌曲只有一分半左右，但却有 35 首哦！

笔者认为，本作唯一不十分完美的地方在于不能选择人物进行游戏，如 KONAMI 能加入此系统，则必将垄断舞蹈类游戏。总之，“DDR·2rdRemix”值得一玩。

——无锡　范佳鸿

角　色：7.5	操作性：9.5
画　面：8.5	创　意：9
音　乐：10	移植度：9
情　节：——	总评价：8.92
玩此游戏时间：10 小时以上	

特鲁内克大冒险 2～不可思议的迷宫

(トルネコの大冒险 2～不思议のダンジョン)

机种 PS 厂商 CHUN SOFT 类型 A·RPG 媒体 CD－ROM



对于“不可思议迷宫”的系列作，本人仅较熟知 SFC 的“风来的西林”。随后与史克威尔合作的“陆行鸟迷宫”的两部作品也有所接触。对于其中的卖点——千变万化的迷宫与丰富的道具却并没有什么兴趣，只粗浅理解为十分无聊的游戏。

名作系列进化，主机机能提升，PS 版本也如人所盼的发表。但，说实在的，我更对鸟山明大师的人设感兴趣。虽然迷宫确实够不可思议的了，但早已在“陆行鸟”中领略了其中的妙趣，而且玩得有点点麻木了。令我奇怪的是，这部名作的续篇在我这外行的眼中竟是那么的不济，根本与“陆行鸟”没法比嘛！

首选，画面太过 SFC 风格，而且像的都有点过份。除了发色数与一些 CG 背景外，我实在无法相信 PS 的能力了，干脆，当玩 SFC 算了(但，不能啊！)。其次，操作上有时十分死板，不如“陆行鸟”那般“行云流水”的畅快，而且杀敌时的虚假生硬也让我丝毫体会不到乐趣所在。再次，迷宫没有新意，而且地图的自动生成也扫了我探寻迷宫每一角落的兴趣。总之，平平无奇。

标题中有 DQ 的标志实在别有用心。虽然角色统统源自 DQ 系列，但若果与人们期望中的“DQ7”相挂钩的话，多少让人不愿承认这部“DQ”外传吧？CG 倒不错……

——北京　六面兽 YF

角　色：8.5	操作性：7
画　面：7	创　意：7.5
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：7	总评价：7.3
玩此游戏时间：别提了……	

奇异的吉它(GUITAR FREAKS)

机种 PS 厂商 KONAMI 类型 ACT 媒体 CD－ROM



最近没有什么游戏玩，值得说说的好象也只有这个“GUITAR”了——尽管这是一个不算太新的东西了。

我一直坚信 KONAMI 创造这些“新概念游戏”是为了同时推销滞销商品的缘故，不然一把连弦都没有的塑料吉它何以卖到 300 元的高价？不过话虽如此，玩这个游戏确实是少不了这把模拟吉它的——用了它玩起来的感觉确实是大大的不同。

由于没有弦，所以事实上是不能真的练出弹吉它的技术的，不过对节奏感的把握到确实是一种很好的锻炼，希望左手后三个手指变得灵活的朋友千万不可以错过。

然而实际游戏时又不是单单按准旋律便可以的，要想来出真正的“COOL”，在高潮的时候还真的必须把吉它竖起来才行－当然，你也可以一边作弹吉它状一边跳踢踏舞，那感觉实在是爽透了。

虽然模拟吉它的尺寸比街机要小得多，但感觉和手法是完全一样的。以 PS 的水平移植这种游戏也是绰绰有余，玩家大可以在家中苦练之后，再到街机房去尽显潇洒风流——把街机游戏搬回家，现在这个愿望算是能够真正实现了吧？

——PS 美眉

角　色：——	操作性：8
画　面：7	创　意：8.5
音　乐：9	移植度：10
情　节：——	总评价：8.5
玩此游戏时间：5 小时	

游戏情结

文/上海 王骏生

初到日本的时候，感觉并没有什么特别：一样的文字，一样的街道，一样的高架，一样的人流。看上去，和国内的大城市毫无区别。

在第一印象中，东京似乎并不比上海好多少，只是干净些、安静些、更绿些。

当然，这个印象立刻就被证明是错误的。

建筑和霓虹灯确乎是相似的，而且很容易建得相似。但是人却完全不同——至少对于游戏的情结，是完全不同的。

我自诩在国内也算是个会玩的，但是在日本的孩子面前，我倒成了游戏的小学生。日本人的执著和认真，不单单表现在工作上。是的，他们工作很努力，努力地象一只真正的蜜蜂。但是他们又很懂得放松、很懂得娱乐和游戏。

周末凌晨三时的新宿，灯火通明、人来人往，热闹的好象国庆节的王府井，堵车堵得水泄不通。

但是到了周一的早晨，所有人又都西装革履地开始工作，似乎谁也不曾通宵达旦的疯狂过。

工作的时候工作，玩的时候玩。说着容易，做起来难。

游戏之所以能够在日本成为一种产业，与他们认认真真的游戏很有一些关系。整个社会环境不但鼓励工作，而且鼓励娱乐。

娱乐已经是一件正大光明而且快乐的事，不需要用"休闲"之类的词藻来掩饰了。

但是这在中国行得通吗？

我们常说中国人活得累、不会玩，大环境也不允许我们玩、没有游戏意识。这是对的，但我觉得还缺点什么。

因为我们许多时候并不认真。工作不认真，玩的时候也并不认真。

短视，是我们的一种通病，也是不认真的一种具体表现。

开游戏房的、做游戏的，首先考虑的是能赚多少钱、能骗多少人。今天不想明天的事，诈到一笔算一笔。

D版不也是如此吗？今朝有酒今朝醉，明天的事，XXX（此处作者删去3字）。

至今还有不少人以"老子没钱"来拥戴"D版有理"、"D版万岁"，真是令人感慨。

穷就可以偷了？偷了就能证明你富了？

现实的情况就是，商家越短视，玩家就越吃亏，钱就越难赚，产业就越难发展。

这已经是一个危险的死循环。

上海放开了对孩子们玩街机的限制，周末周日，你现在都可以看到孩子们快乐的笑容，家长和舆论也不象刚开始的时候那么激烈了，环境真的已经变得随和。

可这能够推广吗？你能想象在一些缺乏管理的城市中、在一些阴暗潮湿的游戏房中推广这种做法的后果吗？

结果肯定是大家都完蛋，从今往后100年，谁也再别提电视游戏几个字，连我们杂志都是。

先别责怪舆论多么顽固——看看我们自己，是否一开始就做得很好呢？

认真，表现在生活中就是自律。有时很小很小的一件事，就可以看出整个人群的行为态度。

比如说，行人过马路看不看红绿灯；比如说，乘车走路的时候是否乱扔废物；比如说，在公共场所是否毫无顾忌的吞云吐雾……

我们要学的，不单单是漫画和游戏——尽管我们想发展的，只不过是漫画和游戏。

曾经与日本同行聊过早恋的话题，因为我发现日本的男孩女孩似乎从很早就开始谈恋爱，而这在中国简直是不可触及的禁区。

东瀛的同行则说，这有什么奇怪的？如果现在不让他们玩这种纯情的游戏，你还指望什么时候？长大以后的爱情，还会象现在那样纯洁和难以忘怀吗？至于游戏也是一样。现在不让孩子玩，难道等到头发白了再说吗？

很有道理，不是吗？

但日本的学生受到的又是怎样的管理和教育呢？如果我们的孩子在生存游戏中能够战胜他们的话，也许这禁区早已不是禁区。

让妈妈的宝贝孩子在深秋的寒风中穿着短裤短裙上学、替妈妈捶背洗脚，在今天的中国还只是一个梦吧？

唉，中国人难解的游戏情结。

情节为主，音效与画面为辅

——浅谈音效与画面在游戏中的重要位置

文/内蒙古根河 杨国峰

一想到音效与画面，就会促使我们想到史克威尔公司的《FF》系列、NAMCO的《魂之利刃》等大作。那无与伦比的音乐效果，细腻的画面，不论是玩过的，还是看过的，都不会忘记那一幕幕惊心动魄、感人肺腑的CG动画和听到就使人精神振奋的音乐。

就目前世界游戏业的发展方向来看，每一种类型的游戏都有各自的发展趋势，唯一相同的一点——音效与画面都逐渐华丽、丰富起来。首先，我们来看一看RPG型的游戏。RPG游戏人所共知最注重的是情节，而音效与画面是作为辅助的工具，使情节更吸引人。情节加音效加画面，三位一体，这固然好，但这只是对于那些懂日文，懂英文等外语的玩家而言的。尤其是日文，这不用多说，日本是世界上最大的游戏王国，而我们玩的大多数游戏都是日文对白，日文说明，日文……对于像我们这样只能靠中文与日文通用字来理解浅解浅显的意思的玩家来说，除了从攻略中得来情节，那唯一的途径就只有从音效和画面中取得了。就拿《FF Ⅶ》中赤红十三与亡父会面的那一幕来说吧，赤红十三在山崖下那撕心裂肺的痛咋嗅（"痛哭"好像不太贴切），震荡山谷，这是音效；紧接着，赤红十三那变为塑像的父亲便在孤独的高崖上流出了晶莹的象宝石一样的眼泪，这是画面。音效与画面就这样由史氏公司的巨匠们完美的溶合在一起，玩家马上就会感受到那种悲凉的气氛。

音效和画面不仅体现在情节上，在RPG游戏的打斗场面中一样伴演着重要角色。一个个变幻莫测的魔法，一只只所向无敌的召唤兽都在紧张、刺激的乐曲中华丽地登场，显示自己特有的魔力。

在RPG游戏中是这样，在《生物危机》、《寂静岭》这样的AVG型游戏中，音效和画面更是不可缺少。在AVG游戏中玩全是依靠音乐效果与画面的效果实现恐怖效果的。《生物危机》中形象恐怖的僵尸忽而伴着沉重的脚步来到玩家面前，忽而破窗而入给玩家的心理承受能力来个小测验。玩家作出的第一反应便是开枪，随后便是心率加快，这也是随着剧情的发展，音效与画面为玩家带来的快感觉。《寂静岭》中漫天的雾给我们的印象最深，可见度很低，这就使玩家更集中精神，更心惊肉跳。

除了前两种受玩家庞爱的游戏之外，还有一种类型的游戏——FTG，对战类游戏也很受玩家青睐。玩家可以尽情地通过激烈的打斗画面，富有挑战地尖叫声泻泄心中的不满，实现理想中打遍天下无敌手的英雄形象。在FTG游戏中，完全是通过人物的动作画面，激情的音乐（音效）来实现游戏的趣味性的。玩家可以尽情地享受音乐，欣赏画面。渐渐进入人机合一的境界，这时画面与音效也就达到了预期的目的。

以上这三种类型游戏显然都离不开音效与画面，不用多说，其它类型游戏当然是同"病"相连了。因为它们都是电视游戏，都是利用荧光屏这一媒界，将欢乐与刺激带给玩家的，当然少不了画面。

说到这里我又想起了王菲的一首《eye on me》，歌声将游戏中的情节都集中到了乐曲中。"音乐是没有国界的"，所以音乐无论在什么地方都可以表达喜、怒、哀、乐。同样，人物说话的声音，既叫声也都可以说明他的心情。所以，游戏中少不了音效。

总而言之，游戏只所以那么丰富多采，那么美丽动人，那么悬念叠出，那么惊心动魄，那么……除了情节，最重要的就是音效与画面。

编者按：很多玩友在写游戏评论时，往往过于介绍游戏的内容，比如有怎样的模式可以选择，选了之后应该怎么玩等等，使评论变成了游戏介绍。其实，评论应该有评论的写法，要论，而不要叙述。写写对于游戏的认识，好在何处，不足在哪里。这样才能够使评论具有深度，登用的机率会更大。再说一次，增强大家的印象。

本栏预设下面的几个话题，希望玩友们踊跃投稿，字数要在1500——1800之间。文章题目自拟。

1、我们有资格指责中国游戏业吗
2、游戏正向成人化发展
3、L、R键是游戏手柄不能缺少的重要键位
4、如果有了中文的RPG或AVG，我再也不玩日文游戏了
5、游戏主机究竟是一枝独秀好，还是百家争鸣好
6、男性作主角的魅力大，还是女性作主角的魅力大
7、鼠标会成为未来游戏主机的必备之物

"游戏新闻眼"特别版

一月新闻焦点

编者按：从本月开始，"游戏新闻眼"栏目增加"一月新闻焦点"部分，将游戏业界一个月间发生的大事简要介绍给大家。由于本刊的制作周期是从每月中旬到下月中旬，所以大家在11期杂志中只能看到从9月中旬到10月中旬的东西。本期由于"游戏新闻眼"栏目中版面有限，所以暂借GAME BAR一块地方。

★9月13日，SCE公布新一代游戏主机PS2的具体发售日期，及性能和外设。（上期和本期有详细介绍）

★任天堂与KONAMI联手开发GAME BOY的后继机种。（上期介绍）

★美国世嘉总裁于美国发售DC前夕被世嘉罢免职务。（上期有详细介绍）

★9月17日，99年秋季东京游戏展开幕，历时两天。（本期有详细介绍）

★NAMCO公司成立专门制作VIDEO GAME的子公司。（本期介绍）

★任天堂新主机将采用可写DVD。（本期介绍）

大墙画廊



▲《A NEW MISSION》 上海 张卿

◀S：这支特种部队究竟是在执行什么新使命呢？
P：相信DANIEL也憧憬自己成为一名雇佣军人吧！
（『廊 POWER』：★★★）

▶S：不赶潮流扛超级大刀而去拿把枪刀哦！
P：背景有些天神村可爱的影子。
（『廊 POWER』：★★★☆）



▶《心中的勇者》 江苏洪泽 寂光



▲《生化危机》 四川南充 漫画鱼

◀S：但愿浣熊镇的这般情景永远不出现在地球上。
P：《BH》如果出个方块版本，你说好不好？
（『廊 POWER』：★★★★）

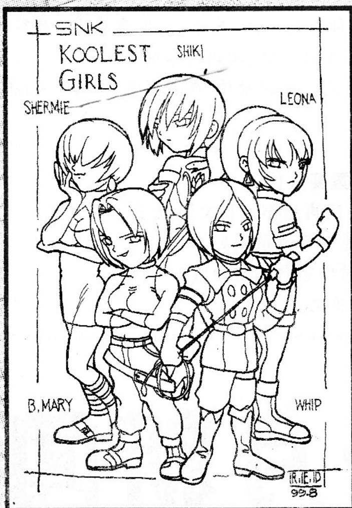
▶S：哇，名头不小啊！"Yu Yu Fans 无限公司"。
P：究竟这"大件事"是什么事呢？
（『廊 POWER』：★★★）



▲《今次大件事》 佛山 孔龙



◀《豪血寺一族3》 南宁 韦国



▲《酷GIRLS》 北京 R.E.D

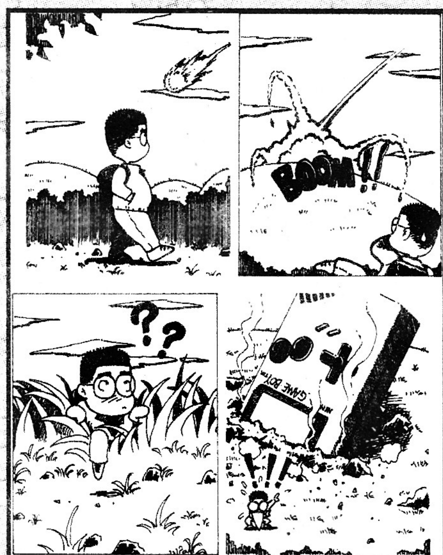
▲S：无眼珠版的酷妹妹是你的至爱哦！
P：99中WHIP的动作真是可爱！
（『廊 POWER』：★★★☆）

◀S：拉瑞赶紧去找"阿诺"比一比谁更"健美"吧！
P：现在此系列游戏好象销声匿迹了啊！
（『廊 POWER』：★★★★）

▶S：结果在99KOF中大门消失得无影无踪啦！
P：人物的脸庞好象都是浓眉大眼，一个模子刻出来的？
（『廊 POWER』：★★★）



▶《相约99》 福州 黄冲



◀《机迷小涛之天外来客》 广西融水 蝈蝈

◀S: 不要说是天外，地球上有如此大的GB也够夸张的啊！

P: GB都如此BIG，要是街机的话……

(『廊POWER』: ★★★☆)

▶S: 不知火一族中要么是天仙，要么是魔鬼。

P: 我要与舞一起就是美女与帅哥了（不许吐！）。

(『廊POWER』: ★★★★)

▶《SNK格斗系列之美女和野兽》 内蒙古 于大明





◀《无题》 青岛 王毅鹏

◀S: 这是《梦幻之星》中的人物吗（猜错了别怪我哦）?

P: 人物缺少一种霸气，隐约显露出他温柔的一面。

(『廊POWER』: ★★★☆)

▶S: 你不会是以"阿诺"的一部电影作为蓝本的吧?!

P: 让我不由想起《剑风传奇》中的律队长。

(『廊POWER』: ★★★)

▶《无题》 山东 李志勇



凡在本廊刊登作品者，均获赠连续三期本刊杂志各一册，当选该月"××赏"者获赠三期杂志各二册（色廊、黑白廊一视同仁）。

关于画稿尺寸，尽可能限制在16开内（即一本杂志大小，"还我河山"的画稿尺寸：160×112mm。），避免后期制作困难，彩廊尺寸可最大至8开（即将杂志打开大小）；一般不用铅笔及圆珠笔作画即可。多谢大家支持！！

廊主 SHADOW 和 PHOENIX 居



◀《METAL SLUG之出千》 乌鲁木齐 付强

◀S: 搞不懂她究竟怎样出千的啊?

P: 又有一把大菜刀，好酷！

(『廊POWER』: ★★★☆)

▶S: 一副模特的模样，哪个品牌的代言人呢?

P: 有种纳粹女军官的感觉，她冷血吗?

(『廊POWER』: ★★★★)

▶《98格斗之王》 自贡 黄强



电子游戏软件

GAME SOFTWARE

1999

GAME风景线

12

本期免费赠送四开招贴一张

游戏新闻眼

杂谈 TALKING 微软要同 SONY 斗法 加入游戏战团意愿强烈

本刊讯 前一段时间传出微软要制作自己的电视游戏机"X－BOX",虽然目前并未得到微软的正式承认,但仍有消息继续在非官方渠道传播。

一位据称微软人员的人日前说:微软将在未来的4年时间中,对开发与宣传"X－BOX"的工作将投资几十亿美元。他声称微软要在数码娱乐的领域中同SONY展开竞争,并在电视游戏行业争得一席之地。

有传言指出Microsoft(微软)将推出的"X－BOX",现时开发代号已定为"Mariver",并会使用AMD的最新型CPU"Athion"(K7),内置4GB容量的硬盘,可接至电视机或电脑用显示器,而作业系统方面会使用特别为该机作最佳化的Windows 2000的简略版。

另有消息说,微软"X－BOX"将不向软件公司收取权利金。在游戏界,任何软件公司打算为某部主机推出游戏,都得向主机开发商支付专利费用,而这些专利费用大多占软件售价的1%到3%。微软为了替其未来可能推出的家用游戏主机"X－BOX"增加优势,竟打算采取一项惊人的措施——亦即不向软件公司收取专利权利金!这对软件公司来说是非常具有吸引力的,因为如此一来,软件厂商不但可以减低成本,也可以增加盈余。听说甚至连SQUARE都对这部新形态的主机产生了极大兴趣。

传闻X－BOX的标准是可以玩PC游戏,可以播放与电影相同质量的动画。可是做为传统意义上的家用游戏机,来玩要靠不断升级硬件环境才能获得较好效果的PC游戏,令人有些摸不到头脑。也许X－BOX是可以通过外接设备升级的游戏机,这一点有些象SEGA公司的风格。虽然SEGA在为游戏主机做外设的事上花费了许多精力,但效果一直不是很好。象微软这种有钱有势的角色如果能成功地使游戏主机通过硬件升级,也许会改变游戏业的现有模式。

一个是电脑软件业的巨头,带着电脑业成功的经验涉足家用游戏业;另一个是已经在数码娱乐领域投资几十亿美元,并在家用游戏业领先的索尼;还有续势待发,立誓要夺回家用游戏业老大位置的任天堂;这三家公司决定着下个世纪的游戏业。

事件 EVENT 台湾地震影响游戏业 任天堂产品被迫推迟

本刊讯 还记得几年前曾在国内出现过的可以更换游戏节目的游戏卡带吗?而我们的东邻扶桑目前正流行此类配件。游戏者可以通过专用的存储卡在服务中心更换游戏。

日本任天堂公司为超任用户推出的名为"NINTENDO POWER"的类似服务得到成功后,原本预定在11月1日为GB的用户推出此类的服务。但由于台湾发生了大地震,致使在台湾生产的"GB存储卡"生产进度推迟。只有等到台湾厂家恢复正常的生产,GB存储卡的服务才能顺利展开。另外,原定于11月21日发售的GB游戏"口袋妖怪·金、银",也由于台湾半导体业的振动,使供货量受到影响,不能在发售当天满足所有的预定者,但到12月1日任天堂会追加发售60万份,年内累计供货500万份。愿台湾同胞能尽快战胜天灾。

软件 SOFTWARE 虚拟职业体验令你梦想成真 SEGA第四代"职业游戏"

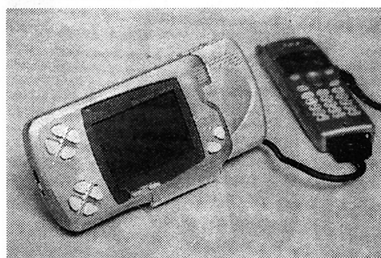
本刊讯 SEGA公司继前三部街机"职业游戏"后,于10月29日又推出了该系列的第四部作品"急救车"。

所谓"职业游戏"是指在虚拟的游戏环境中,体验某种紧张刺激的职业的工作过程和技巧。前三部游戏分别是"疯狂出租车"、"飞行员"和"消防员",都是在街机厅中很受欢迎的游戏。

这款"急救车"游戏让游戏者成为一名急救人员,在以芝加哥和其他幻想都市为舞台的城市中,救助那些在交通事故和大火灾等灾难中负伤的人。游戏非常逼真地模拟3急救过程中的紧张刺激和遇到的各种困难。

SEGA公司在街机游戏领域一直能够创新和领导潮流,不知国内何时能够玩到这些游戏。

外设 ACCESSORY 神奇门前慢慢行 Wonder Gate 延期发售

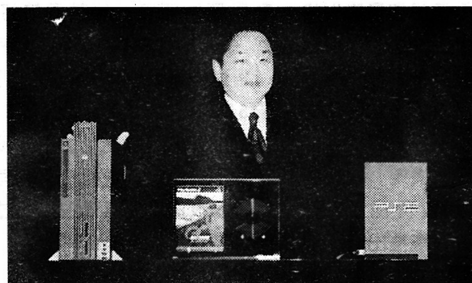


本刊讯 原定于99年末发售的对应BANDAI掌机WS的外设“Wonder Gate”(神奇之门),将推迟到明年春天发售。

“Wonder Gate”是WS主机与便携电话连接,进入Internet的必要通信部件和通信适配器。利用它可以让WS主机以“TCP/IP”、“PPP”协议连接Internet,可以显示日文和泛欧文字,字体分三种大小,可以登录20个书签,支援URL输入,支持“POP3/SMTP”,可以登录20个邮件地址,可以保存100封内容包括150个全角文字的邮件,还可以下载迷你游戏。

“Wonder Gate”的售价同WS主机一样,为4800日元(约合人民币390元),目前预定对应的游戏已经有五部,其中包括预定于明年春天发售的对战游戏“袖珍战士”。也许WG会与这款CAPCOM的游戏一同发售吧。

硬件 HARDWARE SCE挑战CPU巨头



本刊讯 SCE社长久多良木健10月6日参加美国“微处理器论坛”,会中称赞该公司“Emotion Engine”绘图芯片的硬件效能。他指出目前INTEL Pentium Ⅲ芯片包含1000万个晶体,而“Emotion Engine”也一样。两者目前都是使用0.18微米技术,但是将来会改为0.13微米技术,而且会变得更精细。未来两代的Emotion Engine将会大大超过Pentium拥有的晶体数目。

SCE也表示,PS2的芯片在将来也可升级,升级周期将会跟现在PC升级周期相当类似。目前分为三个阶段:第一阶段:预计于2000年内完成,使用的工作站将比现今工作站快上十倍,采用的CPU是“Emotion Engine”及“Graphic Synthesizer”,画面解析度可达1080×1920;第二阶段:预计于2002年内完成,采用的CPU是“Emotion Engine 2”及“Graphic Synthesizer 2”,速度将比现今的游戏开发工作站快一百倍,采用0.13微米制作工艺,CPU晶体数将高达四千万,画面最高解析度也是1080×1920,FPE则是24~75/S;第三阶段:预计在2005~2006年间,采用的CPU是“Emotion Engine 3”及“Graphic Synthesizer 3”,速度将比现今的游戏开发工作站快一千倍。画面最高解析度也是2000×4000,FPE则是24~120/S。

SCE预定2002年发表的PS2下一代机种,将使用Linux作为机器的基础架构。SCE快速升级PS的企图相当明显,就是想保持自己主机的性能凌驾于其它主机之上,利用自己雄厚的经济实力打败所有的竞争者。但过快的更新速度也可能会降低购买者的决心,因为很少有玩家会去买一台只能玩一两年的主机。

软件 SOFTWARE 大神一郎巴黎浪漫旅 “樱大战3”明年秋发售

本刊讯 10月18日,SEGA公司召开名为“SAKURA PROJECT 2000”的发布会,公布DC版的“樱大战3~巴黎的燃情岁月”将于2000年秋发售。游戏中仍然是大神一郎担任主角,只不过故事舞台从日本帝都搬到了法国巴黎,女主角也会由“巴黎华击团·花组”的五位少女担任(不知樱还会不会出现),机体也换成了新型的“光武F”。游戏的预定容量为三张GD-ROM,相信一定会由精彩的动画演出。

会上还公布“樱大战”一代的DC移植版将于明年春季发售,而DC版的“樱大战2·望君珍重”将于明年夏季发售,并且都会增加一些新机能,做到比SS版更好。

会上正式公布传闻已久的GB版“樱大战GB”将于明年春季由MEDIA FACTORY发售。

在其他方面,以“樱大战”为题材的电视动画及剧场动画,也将陆续推出,而与“樱大战”相关的周边商品也会满足FANS的需要。

樱花大战2000Project的内容

99年10月21日　CD书系列第3期

99年12月18日　“樱大战”OVA版发售:“樱大战·樱华绚烂”,共四卷。

99年12月　DC版樱大战益智游戏“花组对战宝石2”发售

99年12月　小说发售:共4部,“樱大战2”小说制作中

2000年2月22日　Yumi Katsura Grand Collection With Sakura活动开始

2000年4月　季刊“帝击画报”(暂)发售

2000年初春　“大神一郎奋斗记”发售:樱大战歌谣秀的游戏化,是款动作游戏

2000年春　DC版“樱大战”发售:SS名作完全在DC上复活,除了对应网络、VMS记忆卡、振动包、类比摇杆,还有高解析度画面及随时储存功能

2000年春　PC GAME“樱大战·电幕俱乐部2”发售(暂)

2000年春　“樱大战GB”发售:由Media Factory负责开发贩售,目前不知是否会与DC版有互动

2000年夏　DC版“樱大战2”发售

2000年夏　歌剧:樱大战歌谣秀4~阿拉伯蔷薇

2000年秋　DC版“樱大战3”发售

时间未定　大正浪漫堂关西2号店开幕

时间未定　“樱大战”电视版卡通开播

时间未定　“樱大战”剧场版:由角川书店发行、“新世纪福音战士剧场版”大月俊伦监制

特报 SCOOP “海豚”采用S3压缩技术 任氏新主机再添强力伙伴

本刊讯 自从任天堂对外宣布调降上半年的财务预算，加上松下公司公开地表示退出DOLPHIN开发行列，玩家就对DOLPHIN的未来存着怀疑，不过现在有个令人振奋的消息，那就是任天堂与美国3D加速卡研发大厂S3日前共同发表合作声明，将采用S3的“S3TC”压缩技术用在DOLPHIN上，如此将大幅增加DOLPHIN的战力。

根据S3所公布的资料，这个压缩技术能够在不失真的情况下，将影像资料压缩至一般技术的6分之1，并支援最大解析度2048×2048 32bit 高彩色贴图。因为这项技术突出的效能，微软甚至把“S3TC”纳入最新“Direct X7.0”规格中。这个技术也可让记忆体的负担降低，进一步提升整体的速度。任天堂表示他们打算将这个专利技术搭载在绘图芯片里面。

任天堂美国分公司总裁Howard Lincoln表示：“透过S3研发的影像压缩技术，将提供游戏开发者更便利的开发介面，而该技术也将被DOLPHIN主机开发厂商IBM、Artx及MoSys所采用，任天堂希望能共同架构出DOLPHIN整体的开发环境，吸引更多游戏开发厂商加盟。”

目前DOLPHIN是暂定在明年8月“Nintendo Space world Show”中发表，看来DOLPHIN要在2000年底前推出的机会并不大，照日本业界的推测，DOLPHIN的发售日应该在2001年中旬，欧美地区则为2001年秋天。

特报 SCOOP 欧版DC发售良好 创欧洲电玩新纪录

本刊讯 欧洲版DC已于10月14日凌晨12点开始正式贩售，定价199英镑(比美国的199美元贵很多)。为了创造DC主机的销售势头，SEGA欧洲分公司于10月13日晚间于全欧洲各大游戏专卖店举办盛大的造势舞会，欢欣鼓舞地推出DC主机。

SEGA欧洲分公司也宣布DC主机在欧洲预约数量已超过10万台(光英国就4万台)，创下欧洲游戏史上新纪录。到19日为止，全欧洲4天时间内共售出185000台以上，其中英国占了63000台(而同时期内，英国卖出PS为19225台、N64为28611台)。全欧洲4天的销售额达到8000万欧元(约合人民币10亿3000万元)。欧洲版DC主机，虽然比亚洲、北美地区贵，但SEGA表示欧洲地区玩家将可永久免费使用DC网络，而且在今年圣诞节前将有43款专用游戏陆续上场，光看这一点多花一点钱也值得了。

SEGA欧洲分公司总裁JF CECILLON掩不住兴奋的心情向商业杂志社表示：很高兴欧洲地区的玩家能有抢购DC主机的盛况。自上次SS在欧洲市场失利后，SEGA以DC重新踏上欧洲这块土地，并以更积极的态度回报欧洲玩家的支持。而有鉴于DC销售热潮，SEGA也决定调高DC今后度销售预测。

原本SEGA打算一年内在欧洲销售出100万台的DC，但是现在根据预估只须到明年5月(先前预测5月为70万台)即可打破这个目标。目前DC在亚洲地区已卖出100万台，北美已卖出50万台(预计2000年3月卖出150万台)，欧洲预计2000年5月卖出100万台，如果情况顺利，DC在2000年3月全球应该至少有350万台销售。

杂谈 TALKING 山内爷爷即将退休 继任人选纷纷扬扬

本刊讯 任天堂现任总裁山内溥日前表示将在2001年退休，而任天堂继任总裁人选在日本业界也成为话题，目前日本传闻接任任天堂总裁的热门人选有宫本茂和荒川实。宫本茂是任天堂招牌游戏“马里奥”、“塞尔达传说”创造人，并有着任天堂天才游戏制作人的称号。荒川实是让任天堂北美销售成绩辉煌的主要功臣，也是现任总裁山内溥最得力的助手兼女婿。

这两个人对任天堂的贡献都有目共睹，任天堂电玩帝国的建立，他们两人都功不可没。不过对接任总裁职位的意愿，两个人的反应就大不相同了。宫本茂接受美国媒体访问时就表示：他对接任任天堂总裁的意愿并不强烈，他是一个游戏创造者，对于行政管理方面毫无经验，绝对不是好人选，所以极力推荐荒川实接任该职位。宫本茂说：“大家都应该知道荒川实先生在担任美国分公司总裁时的能力及贡献吧！荒川实是山内溥最得力的助手，对于行政管理方面又有多年的经验，与北美欧洲游戏业界关系良好，也就因为他强力的外交及办事能力，任天堂能在短短几年内横扫北美市场，甚至在N64亚洲市场失利时，北美市场仍能销售长红。任天堂之所以能在北美大成功，都是荒川先生的功劳。至于我还是比较喜欢从事开发游戏的工作。”

而荒川实对于接任总裁一事并没有表示太多的意见，只说一切遵照总裁山内溥先生的意思。不过可以确定的是只要宫本茂及荒川实还待在任天堂，任天堂永远不会让玩家失望的。

事件 EVENT 手表厂商时代感强 Swatch要加入电玩界

本刊讯 读者看到上述标题也许会不自觉的揉一下眼睛，放心！你的眼睛绝对没有问题。瑞士钟表制造商“Swatch”和“SEGA”在日本举办联合记者会，发表两家公司的合作计划。合作内容主要分为三个方面：1、SEGA将在其产品中使用Swatch所制定的网络标准时间；2、未来DC和Swatch推出的新型手表将可进行互动；3、两家公司将互相吸取对方的技术来开发游戏(这也代表了Swatch将进军电玩市场)。

SEGA的大股东CSK总裁大川功表示：DC和Swatch的手表在未来以网络进行C互动后，Swatch手表使用者在任何时间、地点都可以轻易得到关于游戏的讯息，而SEGA也可借由Swatch的知名度和普及率来拓展DC市场，这无疑是个对两方都有好处的合作计划。

事件 EVENT 游戏角色惹人喜爱 Sonic即将商品化

本刊讯 日本综合商社“伊藤忠商事”今天和签订互相协定，SEGA将授权伊藤忠商事使用旗下知名游戏角色Sonic(音速小子)的产品肖像权和贩卖权，这也是首次有大规模商业化的Sonic相关产品开发。伊藤忠商事表示该公司将优先开发以Sonic图案为主题的休闲服饰，而这项相关商品也会利用该集团的网络销售网进行贩卖，这项合作计划除了可进一步增加Sonic的知名度之外，SEGA也有意借此向下札根打造Sonic名牌的形象及培养Sonic的爱好者。



年底软件大战惊心动魄

本刊讯 ENIX于10月18日发表了一则消息，表示该公司到明年3月全部收益可能会到达150亿6000万日元(约合20亿元人民币)，将比去年成长85%。在此之前的预测是会成长61%，为131亿2000千万日元(约合18亿元人民币)。ENIX之所以会做出如此的发表，乃是因为该公司最受欢迎与瞩目的系列游戏“勇者斗恶龙Ⅶ”，已经定于12月29日发售了，因此整个公司的利润可望会有显著的提升。

ENIX也预测该公司本年度的销售额将会提升到52%，到达370亿日元（约合45亿元人民币)，而他们原来的预测则是346亿日元(约合40亿元人民币)。“勇者斗恶龙Ⅶ”到今年为止，将可望卖到300百万套以上，而像“特鲁内克大冒险2”等的软件相信也可维持不错的成绩。

虽然“DQ7”可以算是年底软件大战中最吸引人的软件，但其他公司的软件也都不是省油的灯。SCE的百万级RPG大作“龙骑士传说”(LEGEND OF DRAGOON)比“DQ7”早发售，虽然名气不及后者，但凭借SCE的实力，在抢先发售的半个月间必定获得不俗的成绩。为了对付SCE的这款游戏，ENIX的另一部准百万销量级RPG“北欧战神传”(VALKYRIE PROFILE)将在12月9日发售。另一个重磅炸弹来自SQUARE的“寄生前夜2”，相信不用说，大家也知道它会取得什么样的成绩。

其他的，象KOEI的“大航海时代4”;KONAMI的“实况J联盟1999”、“NBA重扣手5”、“游戏王”;SNK的“修道院之谜”、“剑客异闻录”;BANPRESTO的“超级机器人大战α”;NAMCO的“屠龙战记”等等，任何一款游戏都足以让PS的机主废寝忘食。

千禧年底的一个月内，PS的软件恶仗将达到以往任何一年都没有惨烈程度，也是任何游戏主机在任何时期也没有达到过的。面对“多国部队”发狂般的进攻，游戏迷要想守住自己的钱袋几乎是不可能的。游戏迷手中的钱注定要在崛井雄二们的家里度过本世纪的最后一天了。



SCE活用PS2技术 预入数码图像领域

本刊讯 家用游戏主机市场占有率最高的Sony Computer Entertainment Inc.(SCEI)也将加入电脑市场，预定将于明年年中推出名为WorksStation的电脑上市。WorksStation是SCEI活用预定于明年三月发售的次世代游戏主机“PS2”的半导体技术，可以制作高性能数位动画的专业用高性能电脑。SONY预定于2000年1月由子公司SCE为首全责发展半导体，向次世代的相关数位市场展开攻势。

因WorksStation中装有多个为PS2所开发出的MPU(超小型演算处理器)，所以处理资料的能力非常快速，而处理图档的能力更是优秀，它有可以作出把电脑动画(CG)与实际拍摄的画面融合在一起的数位动画及制作次世代游戏机软件等功能。SCEI将这台电脑的顾客层定在电影电视、影像处理与软件等公司上。

SCEI今后预定将在2002年、2005年将开发出把微细加工·集成率提高的次世代MPU。也将投入把数位动画直接从制作公司传送到电影院的数位播放机器之市场。并计划让它成为继占有SONY集团大部分营业额(7767亿日元，1999年3月，约合1000亿人民币)的游戏机之后，下一波的主力事业。



游戏界纷争不断 KONAMI又惹NAMCO

本刊讯 大家是否还记得今年6月KONAMI公司曾状告JALECO公司侵权。岂料这回KONAMI自己又被NAMCO公司推上了被告席。

10月27日，NAMCO以KONAMI的SPG“实况力量满贯职棒99开幕版”中有侵害其专利权的理由，要求东京地法法院裁定停止该软件的制作与销售。NAMCO称该游戏在读取游戏数据的时候，可以先玩一个迷你游戏，而这种形式正是常在NAMCO的PS游戏中能见到的。NAMCO曾于94年12月就此提出申请专利，在95年4月22日专利公报公开后到95年10月22日半年间，无人对此提出异议，专利于98年1月得到批准。

NAMCO称，既然KONAMI曾因此类事件状告过JALECO，而且还状告NAMCO的吉它游戏“GUITAR JAM”侵犯其版权，但自身又发生同样的事情，让人很不理解。

目前法院没有对此事作出判决，不过游戏业界最近发生这类事件的数量有增长的趋势，不知业界会作出怎样的反应。

★日前，光荣公司表示，他们将有三款软件在2000年3月4日随PS2主机同时发售，预计明年还将推出24款家用游戏机游戏。

★SNK即将推出的“饿狼传说”系列的续作——“饿狼传说·狼之标记”(Mark Of The Wolves)，在人物及系统上将做出重大变革。时间定在吉斯死后十年，以前的人物只保留了特瑞一个，其余均为新人，其中包括金家藩的两个儿子。线移动系统将被取消，代之以“T.O.P.”和“Just Defense”，可谓大换血的一代。

★SCE品牌角色“古惑狼”将会在PS2上粉墨登场，新作预计于2000年秋天随PS2主机在北美推出。

★据悉，Global A Entertainment公司将会为DC制作一款名为“Innocent Tears”(无罪的泪水)的SRPG游戏，角色都是一些天使，以打败堕天使为目标，预定明年春季推出。

★DC版“樱大战”系列游戏的第一弹，“花组对战Columns 2”(方块类)已定于2000年1月6日发售，可以通过Modem进行联网对战，另有附送赠品，但内容未知。

★“生物危机”的制作人三上真司表示，CAPCOM希望DC版“生物危机·代号维罗尼卡”能够在日本本土达到70万套的销量。本作预计在2000年2月3日发售，两张GD-ROM。

★日前，NAMCO宣布了两款与PS2同期发售的软件，分别是“山脊赛车”和“铁拳TT”。此外，也有消息称，“铁拳TT”将被移植至DC和PS。

★由原SQUARE职员成立的新公司与SNK一起制作的冒险游戏“修道院之谜”已确定在今年12月16日发售，合计四张CD-ROM，售价6800日元。

PLAY STATION

中文名称	外文名称	厂商	类型	其它	预售日
狂人黎明奥德赛	Lunatic Dawn Odyssey	ARTDINK	RPG	5800日元	12月2日
井出洋介的麻将教室	井出洋介の麻雀教室	ATHENA	TAB	4800、振动	12月2日
译名无法确定	クーリースカンク〈廉价版〉	VISIT	ACT	980日元	12月2日
大航海时代4	大航海时代4～PORTO ESTADO～	KOEI	S·RPG	6800日元	12月2日
实况J联盟1999·完美的射手	实况Jリーグ1999·パーフェクトストライカー	KONAMI	SPG	5800日元	12月2日
泰山	TARZAN	KONAMI	ACT	5800日元	12月2日
悠久之瞳	ククロセアトロ～悠久の瞳～	SUN SOFT	S·RPG	5800日元	12月2日
龙骑士传说	LEGEND OF DRAGOON	SCEI	RPG	6800日元	12月2日
屠龙战记	DRAGON VALER	NAMCO	ACT	6800日元	12月2日
我家之梦2	マイホームドリーム2～庭付き一户建てで、いこう！～	VICTOR	SLG	5800日元	12月2日
柏青嫂帝王3	パチスロ帝王3～シーマスターX·イプシロンR·ワイワイパルサー2～	MEIDIA ENTERTAINMENT	SLG	5800日元	12月2日
全明星网球3	ALL STAR TENNIS '99	UBI SOFT	SPG	5800日元	12月2日
北欧战神传	VALKYRIE PROFILE	ENIX	RPG	6800日元	12月9日
星球大战首部曲～幽灵的威胁～	STAR WARS EPISODE 1～ファントムメナス～	EA SQUARE	ACT	5800日元	12月9日
亲子娱乐系列电视纸芝居vol.1	亲子ENTERTAINMENT シリーズてれび纸芝居vol.1	KONAMI	ETC	2800日元	12月9日
舞台演出 真实的吻	Dancing Stage fuaturing TRUE Kiss DESTiNATiON	KONAMI	SLG	4800日元	12月9日
游戏王·真怪兽大对决～封印记忆～	游戏王·真デュエルモンスターズ～封印されし记忆～	KONAMI	BOG	5800日元	12月9日
游戏王·真怪兽大对决～封印记忆 限定版～	游戏王·真デュエルモンスターズ～封印されし记忆 限定版～	KONAMI	BOG	9800日元	12月9日
巴斯行动	ACTION BASS	SYSCOM	SPG	4800日元	12月9日
音乐线条图	ビブリボン	SCEI	ACT	4800日元	12月9日
陆地制造者	LAND MAKER	TAITO	PUZ	5800、PDA	12月9日
天真1500系列VOL.21 棒球	SIMPLE 1500シリーズ VOL.21 THE 野球	D3パブリッシャー	SPG	1500日元	12月9日
天真1500系列VOL.22 职业摔角	SIMPLE 1500シリーズ VOL.22 THE プロレス	D3パブリッシャー	SPG	1500日元	12月9日
天真1500系列VOL.23 门球	SIMPLE 1500シリーズ VOL.23 THE ゲートボール	D3パブリッシャー	SPG	1500日元	12月9日
天真1500系列VOL.24 光枪射击	SIMPLE 1500シリーズ VOL.24 THE ガンシューティング	D3パブリッシャー	STG	1500日元	12月9日
苍魔灯	苍魔灯	TECMO	ACT		12月9日
弹子机厅！职业8柏青哥实机模拟游戏	PARLOR！PRO 8パチンコ实机シミュレーションゲーム	日本TELENET	SLG	5200日元	12月9日
恶魔猎人D	VAMPIRE HUNTER D	VICTOR	A·AVG	5800、振动	12月9日
太空MOSA	SPACE MOSA～SPACE MUSEUM OF SOUTHAN ART～	オラシオン	ETC	7800日元	12月10日
看门人	GATE KEEPERS	角川书店/ESP	S·RPG	6800日元	12月16日
NBA 重扣手5	NBA POWER DUNKERS 5	KONAMI	SPG	振动、分插	12月16日
筋肉番付vol.1～我是最强的男人！～	筋肉番付vol.1～俺が最强の男だ！～	KONAMI	SPG	5800日元	12月16日
噗哟噗哟～与卡尔君在一起～	ぷよぷよーん～カーくんといっしょ～	COMPILE	PUZ	4980、PDA	12月16日
修道院之迷	KOUDELKA	サクノス/SNK	RPG	4CD、振动	12月16日
必杀柏青哥店特别版～山佐★最佳选择～	必杀パチンコステーションSP～山佐★BEST CHOICE～	SUN SOFT	SLG	2800日元	12月16日
寄生前夜2	PARASITE EVE 2	SQUARE	A·AVG	6800、振动	12月16日
怪兽惩罚	モンスターパニッシュ	テイチク	TAB	4800日元	12月16日
牧场物语～中秋之月～	牧场物语～ハーベストムーン～	PACK IN SOFT	SLG	5800、PDA	12月16日
桃太郎电铁V	桃太郎电铁V	HUDSON	TAB	5800日元	12月16日
GUNPEY	GUNPEY	BANDAI	PUZ	3800日元	12月16日
陆奥秘汤恋物语 甲斐	みちのく秘汤恋物语kai	F·O·G	AVG	3800日元	12月16日
波谱浪子	スペクトラルブレイド	IDEA FACTORY	RPG	5800日元	12月22日
战车阵线	PANZER FRONT	ASCII	SLG	6800日元	12月22日
剑客异闻录 苏醒的苍红之刃·侍魂新章	剑客异闻录 苏りし苍红の刃·サムライスピリッツ新章	SNK	FTG	PDA	12月22日
劲舞革新版·二度混音 附加俱乐部版vol.2	Dance Dance Revolution 2nd ReMIX APPEND CLUB VERSION vol.2	KONAMI	SLG	2800日元	12月22日
超低价1500系列 冲击赛车	SuperLite 1500シリーズ インパクトレーシング	SUCCESS	RAC	1500日元	12月22日
超低价1500系列 UNO	SuperLite 1500シリーズ UNO	SUCCESS	TAB	1500日元	12月22日
超低价1500系列 战斗双六 猎人	SuperLite 1500シリーズ バトルすごろく ハンター	SUCCESS	TAB	1500日元	12月22日
必杀柏青哥店now2	必杀パチンコステーションnow2～やったぜ一发·ツモツモ天国～	SUN SOFT	SLG	2800日元	12月22日
爱情游戏的～喧哗网球2～	LOVE GAME'S～わいわいテニス2～	SUN SOFT	SPG	4800日元	12月22日
骰子方块·巨大版	XI[sai] JUMBO	SCEI	PUZ	4800日元	12月22日
J联盟足球·实况生存联盟	Jリーグサッカー·实况サバイバルリーグ	TECMO	SPG	5800日元	12月22日
弹子机厅！小职业Vol.4	PARLOR！PRO JUNIOR Vol.4	日本TELENET	SLG	2900日元	12月22日
悠久幻想曲3 永久之蓝	悠久幻想曲3 Perpetual Blue	MEIDIA WORKS	SLG	5800日元	12月22日
实况力量满贯职棒·'99决定版	实况パワフルプロ野球·'99决定版	KONAMI	SPG	5800日元	12月25日
牧场经营的卡牌游戏	牧场经营的ボードゲーム うまぼりい	KONAMI	TAB	4800日元	12月25日
勇者斗恶龙7·伊甸的战士们	ドラゴンクエスト7·エデンの战士たち	ENIX	RPG	7800、2CD	12月29日
超级机器人大战α	スーパーロボット大战α	BANPRESTO	S·RPG	6980、振动	12月29日
平和柏青哥涂鸦Vol.1	HEIWA パチンコグラフィティ Vol.1	AQUAROUGE	SLG	3800日元	12月上旬
心理游戏5	ザ 心理ゲーム5	VISIT	ETC	1500日元	12月下旬
森下卓八段监修 传统对战将棋"圣"	森下卓八段监修 本格对战将棋"圣"	CULTURE BRAIN	TAB	1980日元	12月下旬
我是航空管制官	ぼくは航空管制官	SYSCOM	SLG	5800日元	12月下旬
世纪末吸血鬼	COUNT DOWN VAMPIRES	BANDAI	A·AVG	6800日元	12月下旬
知更鸟劳埃德的冒险	ロビン ロイドの冒险	GUST	AVG	5800日元	12月
洛克人6·史上最大的战斗！！	ROCKMAN 6·史上最大の战い！！	CAPCOM	ACT	2800日元	12月
鬼眼城	鬼眼城	讲谈社	AVG	5800日元	12月
陆行鸟精选	チョコボコレクション バラエティ	SQUARE	ETC	7800、PDA	12月
陆行鸟竞技场	チョコボスタリオン	SQUARE	SLG	4800日元	12月
爆走！彩绘卡车传说2～男人生梦一路～	爆走！デコトラ传说2～男人生梦一路～	SPIKE	RAC	5800日元	12月
古惑狼赛车	クラッシュ バンディクーレーシング	SCEI	RAC	5800日元	12月
爱与毁灭	LOVE & DESTROY	SCEI	ACT	5800日元	12月
超磁力战士·2000世代	超磁力战士ミクロマン GENERATION 2000	TAKARA	A·AVG	5800日元	12月
豪华人生游戏3	DX人生ゲーム3	TAKARA	TAB	5800日元	12月
野兽战争 激突！	ビーストウォーズメタルス激突！ガンガンバトル	TAKARA	FTG	5800日元	12月
艺术传	～アート カミオン～艺术传	TYO	RAC		12月
尼奥罗特·雕刻的纹章	Neorude·刻まれた纹章	TECHNO SOFT	RPG	5800日元	12月
蒸汽机关车运转模拟·在SL中行驶！2	蒸汽机关车运转シミュレーション·SLで行こう！2	TOMY	SLG	5800日元	12月
内内的迷侦探	ナイナイの迷探偵	NAMCO	AVG		12月
数码怪兽世界·数码卡片战斗	デジモンワールド デジタルカードバトル	BANDAI	TAB	5800日元	12月
超谜王	超谜王	BANDAI VISAUL	QUZ	5800日元	12月
第2次超级机器人大战	第2次スーパーロボット大战	BANPRESTO	S·RPG	2000日元	12月
第3次超级机器人大战	第3次スーパーロボット大战	BANPRESTO	S·RPG	2000日元	12月

★ SEGA 将为 DC 制作一款赛车游戏，名为“SEGA GT Homologation Special”，与 PS 的“GT 赛车”相同，本作也有诸多汽车生产厂的协助，登场车辆在 100 种以上。这也许预示着“GT 战争”的展开。

★ 业界的知名制作人，DQ 系列的生父，堀井雄二在接受记者采访中表示，他对 PS 2 的性能十分满意，PS 2 的网络功能和 DVD 的存储形式都将给游戏开发者以极大的回旋余地。此外，堀井雄二还透露了 6 款正在研发中的 PS 2 软件，分别是：“星海传说 3”（RPG）、“EXOTICA”（A · RPG）、“纵情跳跃 3”（音乐舞蹈）、“SONNETTE”（恋爱育成）、“BBD 2000”（模拟）、“Fighting QT”（益智）。

★ SCE 美国分部表示，自今年 9 月初北美 PS 主机售价下调至 99 美元以来，在短短几个月的时间里 PS 的销量再次突破百万大关。由于有强力的软件支持，PS 的后期形势依旧被业内人事所看好，而 SCEA 也有信心在今年圣诞的商战中创造总销售额 10 亿美元的佳绩。

★ 曾在恐怖电影中掀起波澜的“七夜怪谈”（又名：午夜凶铃）将由角川书店改编为对应 DC 的动作冒险游戏。游戏背景设在美国某死亡研究机构，由于一次实验发生了意外，令许多鬼怪复生，而玩家则要在层层危机中搜集线索，找出幕后真凶。

★ 据因特网的消息，EIDOS 否认了“盗墓者”系列的 DC 计划。对于新主机，该公司认为 PS 2 是目前为止最棒的，他们将为 PS 2 提供软件，而暂时没有 DC 软件的开发计划。但在近期又传出消息，EIDOS 准备把“Soul Reaver”搬上 DC。

★ 同样又是一则令 DC 玩家失望的消息。由于 PS 的成功经验及 PS 2 的强大机能，美国 Fox Interactive 宣布他们旗下的多款体育游戏（“NBA Basketball 2000”、“NHL Championship 2000”等）将不会推出 DC 版，而将在 2000 年陆续登陆 PS 2。

★ 据未经证实的消息称，KONAMI 将推出 DC 版、PC 版“合金装备 · 索利德”。

★ 根据 CG 动画名作“玩具总动员”改编的游戏将会在 N64 上推出，游戏采用与“马里奥 64”类似的形式，发售日未定。

★ 原定于今年 11 月底开幕的 SQUARE 新作发布会已经被推迟至 2000 年 1 月 29 日召开。届时 SQUARE 将展出 FF 系列的最新作、FF 电影版以及部分对应 PS 2 的软件。另外，日本当代插画大师天野喜孝在近期接受美国 GAME 杂志采访时透露，他目前正在进行 FF 9 的角色设定工作，FF 的最新作中将不再充斥着 7 代、8 代中冷冰冰的金属感，取而代之的是系列初的梦幻风格。

★ 据未经证实的小道消息，SQUARE 计划在新主机 PS 2 上推出“最终幻想大合集”，以 DVD 的大容量收录 FF 系列的所有作品。

★ SQUARE 下属公司、日本知名游戏经销商“DigiCube”日前宣布，将在 12 月 8 日正式进行卫星网络资料传输实验，计划被命名为“Digital Condrncer Terminal”。

★ 未经证实的消息，在北美地区发售的“Sega Rally 2”预计于今年内面市，并改善亚洲版的某些缺陷。不过仍然不能达到每秒 60 帧的理想效果。

★ SNK 正式宣布将开发“合金弹头”系列的第三代。据称，新版本仍将沿袭 2D 风格，并提高游戏速度，改进分支路线和各种武器的设定。同时，为了不破坏游戏原有的感觉，将不采用 Hyper Neo Geo 基板开发。目前发售日还尚未公布。

★ NGP 版的卡片游戏“SNK VS . CAPCOM”已在 10 月 21 日发售了，虽然前期炒得火热，但实际销量似乎并不理想。看来要让 NGP 走出低谷绝非一朝一夕之功。

★ SCEI 原本定于 11 月 25 日发售的两张 CD－ROM 的 RAC“GT 赛车 2”将要推迟到 12 月，这使得年底的圣诞大战更加热闹。

★ 以“BIO HAZARD”为题材的特技动感 CG 电影“BIO HAZARD 4D HORROR”将于 2000 年 6 月制作完成，其中脚本由今川泰宏（机动武斗传 G 高达等作品的监督）担任，影像监修由通口真嗣（新世纪福音战士等作品的特技监督）担任，CG 影像制作由 VSL 公司（曾制作电影“加麦拉 3”的电脑特技）的中村一夫担任。影片预计在 2000 年 7 月在日本的主题公园和娱乐中心中放映。

	中文名称	外文名称	机种	厂商	类型	其它	预售日
其它	SUN LIGTHS 英雄谭	サンライズ英雄譚	DC	SUN LIGTHS	RPG	VM、振动	12月2日
	VR 前锋 2 ver .2000.1	VIRTUA STRICKER 2 ver .2000.1	DC	SEGA	SPG	摇杆、VGA	12月2日
	朱红甜点	バーミリオン デザート	DC	RIVERHILL SOFT	S · RPG	振动、通信、VGA	12月2日
	DC 定序器	お・と・い・れ ドリームキャストシーケンサー	DC	和歌制作所	ETC	MIC、通信	12月2日
	双摇杆	ツインスティック	DC	SEGA	外设		12月9日
	通信对战线	通信対战ケーブル	DC	SEGA	外设		12月9日
	星域斗士 2 · 比尔施坦的噩梦	スターグラディエイター2・ナイトメア オブ ビルシュタイン	DC	CAPCOM	FTG	摇杆、振动、VGA	12月9日
	电脑战机 VIRTUA ON · 神剧七巧板	电脑战机バーチャロン・オラトリオ タングラム	DC	SEGA	3D－FTG	对战线、双摇杆	12月9日
	梦飞人	DreamFlyer	DC	SEGA	ETC	键盘、通信	12月9日
	梦幻喷射竞赛	ジェットコースタードリーム	DC	BOOTM UP	SLG	振动、通信	12月9日
	烙印战士	ベルセルク	DC	ASCII	ACT	6800 日元	12月16日
	街头霸王 3 · 双重冲击	STREET FIGHTER 3 · DOUBLE IMPACT	DC	CAPCOM	FTG	摇杆、振动、VGA	12月16日
	信长的野望 · 烈风传	信长の野望 · 烈风传	DC	KOEI	SLG	9800 日元	12月16日
	太空频道 5	スペースチャンネル 5	DC	SEGA	ETC	5800、VGA	12月16日
	战车阵线	PANZER FRONT	DC	ASCII	SLG	6800、振动	12月22日
	悠久幻想曲 3 永久之蓝	悠久幻想曲 3 Perpetual Blue	DC	MEIDIA WORKS	SLG	6800 日元	12月22日
	彩虹棉花小魔女	レインボーコットン	DC	SUCCESS	STG		12月22日
	战国 TURB	战国 TURB Fanfan I LOVE me Dunce－doublentendre	DC	NEC	ETC	VM、通信	12月23日
	生物危机 2 · 增值版	BIO HAZARD 2 Value plus	DC	CAPCOM	ETC	3CD、振动、VGA	12月23日
	学级王山崎～山崎王国大纷争～	学级王ヤマザキ～ヤマザキ王国大フン争？～	DC	SEGA	ETC	VM、振动	12月23日
	哥吉拉世纪 · 最强的冲击	ゴジラ ジェネレーションズ・マキシマム インパクト	DC	SEGA	ACT	摇杆、振动、VGA	12月23日
	经营职业棒球队！	プロ野球チームであそぼう！	DC	SEGA	SPG	键盘、振动、VGA	12月23日
	东京巴士案内（指南）	东京バス案内（ガイド）	DC	FORTY FIVE	SLG	方向盘、VM、振动	12月23日
	D 之食卓 2	D の食卓 2	DC	WARP	A · AVG	4CD、VM、振动	12月23日
	神机世界 · 进化 2～远方的约束～	神机世界 EVOLUTION 2～远い约束～	DC	ESP &STING	RPG	VM、振动、VGA	12月
	突击奇兵	突击！ てけてけ！！ トイ レンジャー	DC	SEGA	STG	4800 日元	12月
	花组对战宝石 2	花组对战コラムス 2	DC	SEGA	PUZ	振动、通信、VGA	12月
	爆裂无敌班盖奥	爆裂无敌バンガイオー	DC	TREASURE	STG	5800 日元	12月
	噗哟噗哟	ぷよぷよ DA！－featuring ELLENA System－	DC	COMPILE	ETC	摇杆、VM、VGA	12月
	秘密刑警 AD2025	UNDERCOVER AD2025 Kei	DC	PULSE INTERACTIVE	A · AVG	2CD	12月

★ 10月26日,KONAMI 推出街机游戏“奇异的吉它”的专用控制器外设名为“GUITAR FREAKS LINK KIT 2”。

★ CAPCOM 的冈本吉起在接受日本杂志访问时谈到有关 PS 2 的性能，指出由于 PS 2 的开发环境较复杂，在刚接触时大概只有1个“涡旋”的能力,现在约有3个“涡旋”的能力,若能真正驾驭它应该有15个“涡旋”的能力。(读者可能看不懂“涡旋”是什么?“涡旋”就是某个主机的标志,懂了吧!)

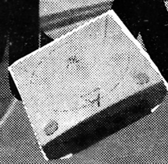
★ 北美某周边开发商表示,在年底将有一张对应 DC 主机的加大的 VMS 记忆卡推出,而这张记忆卡的容量是16MB RAM(比原本大上16倍)。这张记忆卡除了可和其它的记忆卡连接交换资料之外,还可连接到个人电脑,玩家将可以把 DC 游戏的记录透过这张记忆卡直接存放在电脑里，也可以利用电脑去下载游戏的更新档案,再转到这张记忆卡来,这对于无法利用 DC 上网玩家而言是项好消息。

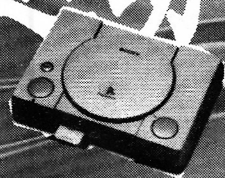
★ 日本 Hitachi(日立)公司宣布未来将进行开发街机，目前计划将与 NAMCO 进行技术上的合作。日立表示将在这个合作的游戏设施上使用该公司的最新模拟技术，这个技术主要是利用密封型机体的转动配合模拟萤幕，让玩家感受正在乘坐某一种交通工具的感觉。在开发完成后，NAMCO 将会把此款游戏摆在 NAMCO 主题游乐园里。

以上一句话新闻为 PERFECT 友情提供,特此致谢!

	中文名称	外文名称	机种	厂商	类型	其它	预售日
其它	自制机器人	カスタムロボ	N64	NINTENDO	不明	6800、卡带	12月3日
	爆炸弹人 2	爆ボンバーマン 2	N64	HUDSON	ACT	6800、卡带	12月3日
	大金刚 64	ドンキーコング 64	N64	NINTENDO	ACT	7800、卡带	12月10日
	五右卫门双六	ゴエモンもののけ双六	N64	KONAMI	不明	7800、卡带	12月16日
	恶魔城 DRACULA·默示录外传~康乃尔传说~	恶魔城ドラキュラ·默示录外传~レジェンド オブ コーネル~	N64	KONAMI	ACT	7800、卡带	12月16日
	生物危机 2	BIO HAZARD 2	N64	CAPCOM	AVG	7800、卡带	12月17日
	马里奥聚会 2	MARIO PARTY 2	N64	NINTENDO	不明	5800、卡带	12月17日
	顶级拉力 2	TOP GEAR RALLY 2	N64	KEMCO	RAC	6980、卡带	12月24日
	机器人彭克茨~七海焦糖~	ロボットポンコッツ~七つの海のカラメル~	N64	HUDSON	不明	6800、卡带	12月24日
	忍者乱太郎方块	忍たま乱太郎パズル	N64	CULTURE BRAIN	不明	卡带	12月
	Q 版赛车 64 2	チョロ Q64 2·ハチャメチャグプリレース	N64	TAKARA	RAC	6800、卡带	12月
	马里奥艺术家·画板工作室	MARIO ARTIST·PAINT STUDIO	64DD	NINTENDO	不明	专用磁碟	12月
	译名无法确定	巨人のドシン1	64DD	LANDNET DD	不明	专用磁碟	12月
	超级炸弹方块 DX	SUPER BOMBLISS DX	GB	BPS	PUZ	3980、卡带	12月1日
	超级中国斗士 EX	SUPER CHINESE FIGHTER EX	GB	CULTURE BRAIN	FTG	3900、卡带	12月3日
	袖珍职业摔角·完美的摔角手	ポケットプロレス·パーフェクトレスラー	GB	J WING	SPG	3980、卡带	12月3日
	大战斗袖珍版	ザ グレイトバトル POCKET	GB	BANPRESTO	不明	3980、卡带	12月3日
	不可思议的相簿	それいけ!アンパンマン 不思议なにこにこアルバム	GB	PINOCCHIO	不明	4300、卡带	12月3日
	袖珍彩色王牌	ポケットカラートランプ	GB	BOOTM UP	不明	3980、卡带	12月3日
	艾丽的工作室 GB~沙皇布尔格的炼金术士~	エリーのアトリエ GB~ザールブルグの炼金术士~	GB	IMAGINEER	SLG	4500、卡带	12月10日
	艾丽的工作室 GB~沙皇布尔格的炼金术士~(限定版)	エリーのアトリエ GB~ザールブルグの炼金术士~(限定版)	GB	IMAGINEER	SLG	7980、卡带	12月10日
	玛丽的工作室 GB~沙皇布尔格的炼金术士~	マリーのアトリエ GB~ザールブルグの炼金术士~	GB	IMAGINEER	SLG	4500、卡带	12月10日
	玛丽的工作室 GB~沙皇布尔格的炼金术士~(限定版)	マリーのアトリエ GB~ザールブルグの炼金术士~(限定版)	GB	IMAGINEER	SLG	7980、卡带	12月10日
	电气机车前进!	电车でGO!	GB	CYBER FRONT	SLG	4200、卡带	12月10日
	超级黑巴斯~真实的战斗~	SUPER BLACKBASS~REAL FIGHT~	GB	STAR FISH	SPG	4200、卡带	12月10日
	格斗料理传说 小餐馆食谱~决斗篇~	格斗料理传说ビストロレシピ~决斗★ビストガルム编~	GB	BANPRESTO	不明	3980、卡带	12月10日
	~仓库番传说~光与暗之国	~仓库番传说~光と暗の国	GB	J WING	PUZ	4300、卡带	12月16日
	森下卓八段监修 传统对战将棋“步”	森下卓八段监修 本格对战将棋“步”	GB	CULTURE BRAIN	TAB	3900、卡带	12月16日
	加油五右卫门~物之怪道中飞出锅奉行!~	がんばれゴエモン~もののけ道中飞び出せ锅奉行!~	GB	KONAMI	ACT	4500、卡带	12月16日
	爆走战记铁甲战车 GB~钢铁的友情~	爆走战记メタルウォーカーGB~钢铁の友情~	GB	CAPCOM	不明	4300、卡带	12月17日
	顶级赛车 袖珍版 2	TOP GEAR POCKET 2	GB	KEMCO	RAC	4200、卡带	12月17日
	突击队	突击!パッパラ队	GB	J WING	不明	4500、卡带	12月17日
	怪物农场·战斗卡片 GB	MONSTER FARM·BATTLE CARD GB	GB	TECMO	BOG	3980、卡带	12月17日
	炸弹人 MAX 光之勇者	ボンバーマン MAX 光の勇者	GB	HUDSON	ACT	3980、卡带	12月17日
	炸弹人 MAX 暗之战士	ボンバーマン MAX 暗の战士	GB	HUDSON	ACT	3980、卡带	12月17日
	译名无法确定	おわらいよゐこのげえむ道~オヤジ探して三丁目~(假题)	GB	KONAMI	不明	4500、卡带	12月22日
	对战旅鼠	VS レミングス	GB	J WING	不明	4500、卡带	12月22日
	柏青哥必胜指南·数据之王	パチンコ必胜ガイド·データの王样	GB	BOSS COMMUNICATIONS	不明	4980、卡带	12月22日
	好莱坞弹珠台	HOLLYWOOD PINBALL	GB	STAR FISH	TAB	3980、卡带	12月23日
	机器人彭克茨 月版	ロボットポンコッツ月バージョン	GB	HUDSON	不明	3980、卡带	12月24日
	大众将棋-初级篇-	みんなの将棋-初级编-	GB	M·T·O	TAB	3980、卡带	12月中旬
	甜蜜天使	スウィートアンジェ	GB	KOEI	不明	3980、卡带	12月
	花牌道场	それいけ!花札道场	NGP	ダイナ	TAB	4800、卡带	12月16日
	顶上决战 最强斗士 SNK VS. CAPCOM	顶上决战 最强 FIGHTERS SNK VS. CAPCOM	NGP	SNK	FTG	卡带、对应 DC	12月22日
	水木茂的妖怪照相馆	水木しげるの妖怪写真馆	NGP	SNK	不明	3800、卡带	12月22日
	新二十一点	ネオ トウエンティワン	NGP	ダイナ	TAB	卡带、无线通信	12月22日
	舞会男孩儿	パーティーメール	NGP	ADK	不明	卡带、无线通信	12月22日
	酷滑板 袖珍版	COOL BOARDERS POCKET	NGP	WIPE SYSTEM	SPG	卡带	12月
	靠近接吻…~海边小夜曲~	KISS より…~Seaside Serenade~	WS	KID	AVG	4200、卡带	12月2日
	卡片捕捉者 樱~樱与不可思议的苦劳卡片~	カードキャプターさくら~さくらとふしぎなクロウカード~	WS	BANDAI	不明	3800、卡带	12月2日
	缓冲器进化	バッファーズエボリューション	WS	BANDAI	不明	3800、卡带	12月9日
	译名无法确定	たればんだのぐんぺい	WS	BANDAI	不明	2980、卡带	12月9日
	译名无法确定	たればんだのぐんぺい(本体同捆版)	WS	BANDAI	不明	7600、卡带	12月9日
	FEVER SANKYO 公式柏青哥模拟	FEVER SANKYO 公式パチンコシミュレーション	WS	BACK	不明	3800、卡带	12月9日
	卡牌游戏 超传奇卡牌战斗 妖符魔界 菊地秀行(暂定名)	KAPPA GAMES 超传奇カードバトル妖符魔界 菊地秀行(假题)	WS	光文社	BOG	4200、卡带	12月16日
	田鼠在哪里	どこでもハムスター	WS	BACK	不明	2980、卡带	12月16日
	D'S 车库 21 公募游戏种木岛	D's Garage 21 公募げーむたねをまく岛	WS	BANDAI	不明	2980、卡带	12月22日
	SD 高达-首部曲-(暂定名)	SD GUNDAM -EPISODE 1-(假题)	WS	BANDAI	不明	3600、卡带	12月22日
	数码怪兽冒险	デジモンアドベンチャーアノードテイマー	WS	BANDAI	不明	卡带	12月
	卒业 WS 版	卒业 for WonderSwan	WS	BANDAI VISAUL	不明	4200、卡带	12月

电玩大战与“群众运动”





这是著名日本游戏评论家畑山先生发表于《SUPER GAME》杂志的系列文章，对中国读者关心的PS与SS、N64之争的得失，日本游戏业的发展趋势等宏观问题做了深入的探讨。关于日本游戏业的真实情况，我们了解不多，因此刊载这篇文章，给所有关心电玩的人以更多的读资和思考。

本文的题目为编者所加。

日本软硬件市场“热”不起来！?

“市场越‘热’越好”——就像其他行业一样，游戏界里的大部分人都会支持这个想法吧，除非你正站在独霸硬件力量的一方。“热”来自摩擦，而摩擦，当然不外乎是良性竞争。谁都知道，一个没有竞争存在的市场，即使规模扩大了，最后往往也会导致“活力”不足，并产生一种闭塞感。

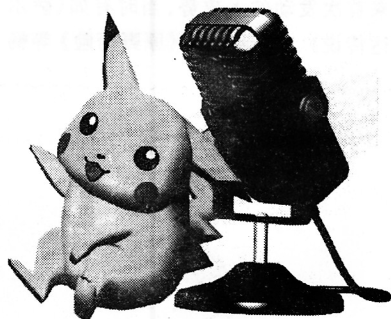
从各方面来讲，我认为目前日本游戏界，似乎已到了这样的地步：市场总“热”不起来！不知这种消极气氛何时酝酿出来的？在我的印象中，至少在去年10月TOKYO GAME SHOW（东京电玩展）举行时，它已经在业内存在了。那时还未上市的Dreamcast(DC)，靠SEGA的一套全新宣传战略而刚成为社会上的热门话题，在各报纸及大众性杂志上也有如“游戏机大战即将爆发”等说法出现。

但实际上，当时业内的气氛与之有所不同，因为在大家的手上已有一个情报：这部新主机的首批货量会非常有限，可能不足以掀起一场“大战”。可惜正如“表一”所示，由于自身的几个障碍所致，DC在“圣诞战役”(年底至年头的消费旺季)中没有掀起一股热潮；幸好Nintendo64(N64)表现出历来最佳成绩，结果使软硬件市场出现了超过上一年的好成绩。

好转？差不多？变坏？

可是，身在“最前线”的零售商，当时对接下来的1999年并不乐观。去年底发售的《FAMI通》第524期，曾介绍该杂志所进行的问卷调查。受访者为约200间零售商，其中有一项问题是“与98年比较，您认为99年游戏界的景气会变得如何？”结果表示：“变坏”50.3%；“好转”22.9%；“差不多”22.2%；“其他”4.6%。——由此可见，零售界对任何一部主机都不具有较大的期待感。

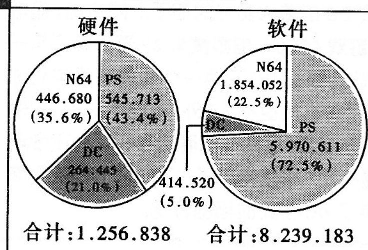
那到底他们估中了没有？至少对“上半场”目前有答案出来了。上月底发售的《FAMI通》第555期介绍关于今年上半年软硬件市场的销售统计，【表二】便是其整理结果。若与【表一】比较的话就可发现，就市场占有率而言，过了大半年，软硬件市场的势力仍与去年底大致相同：本来现在该如日中天的新主机DC仍未大有作为，只有软件比率略增；在“圣诞战役”中作出贡献的N64似有退步之势，主机方面甚至减少了十几个百分点；这两阵营的徘徊，竟使成长期早就过去的Play Station(PS)软硬件再次扩大地盘。而总规模方面，《FAMI通》报导这次统计时便指出“软件销量比去年上半年增加了336万套”，但事实上此功该全归于GAME BOY。只限于次世代机的话，软件总销量仅增加了约30万



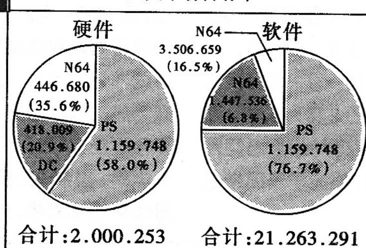
套（《FF Ⅷ》效果?），硬件总销量又没有成长（减少了2016台）。……果然“热不起来”？

N64，你太靠自己了！

关于今年上半年的统计显示：日本电玩市场的软硬件总销量比去年同



表一 各主机在『98圣诞战役』期间的软硬件总销量及其市场占有率



表二 各主机今年上半年的软硬件总销量及其市场占有率

【表3】'99年上半年N64游戏销量榜
(98/12/28－99/6/27)

排名	游戏名称	销量(套)
(1)	任天堂明星大对	973,801
(2)	怪兽竞技场	460,719
(3)	怪兽向前走写真	422,416
(4)	实况野球6	315,109
(5)	玛里奥派对	305,207
(6)	萨尔达传说64～时之笛	260,572
(7)	哈罗！！皮卡丘	247,638
(8)	玛里奥高尔夫64	225,069
(9)	原野冒险	134,621
(10)	牧场物语2	92,711

【表4】'99年上半年DC游戏销量榜
(98/12/28－99/6/27)

排名	游戏名称	销量(套)
(1)	SEGA越野赛2	350,493
(2)	死亡家族	199,874
(3)	音速小子大冒险	196,601
(4)	威力之石	132,246
(5)	神机世界	111,345
(6)	苍蓝刺针	100,389
(7)	美国英雄VS卡普空	97,212
(8)	霸王鲈钓赛	95,506
(9)	原野历险	34,621
(10)	VR快打3	88,184

期增加了不少，但实际上这是如GAME BOY、Wonderswan等携带式游戏机所带来的扩大。而在家庭机方面，却难以找到表示增长的迹像；若再将其与Dreamcast首次出战的去年“圣诞战役”比较，可看到过了大半年，在市场结构上仍未发生明显的变化。

家庭机市场似乎热不起来，为何如此？我们可以指出几个原因，相信其中一点是：没有一部销量遽增的主机出现。在“圣诞战役”中，软硬件的销售成绩都远超过上年同期的，自然是Nintendo64(N64)。那是N64阵营几年来首次发动的大攻势，当时有如《萨尔达传说》、《皮卡丘》、《原野历险》等畅销游戏先后上市，而这些佳作又带动主机销量大量增加，简直有猛追Play Station(PS)之势。令人惊讶的是，那些大红软件都是由任天堂一手推出的……。

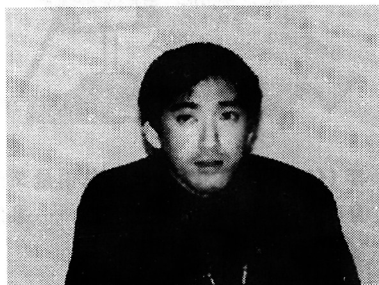
我们也可凭此再次承认“软件厂商任天堂”的实力颇高，但其实这个事实自然又显示着，N64在软件方面仍然想“只靠自己”。虽然这次能做出如此好的表现，但不知只靠自牌游戏，这种“佳作攻势”能持续多久？《萨尔达》的确是一款名作，但如果想到对N64这部硬件，厂商不大支持N64，也不难令人了解了吧？而既然没有软件界的大力支持，也不难想像硬件销量大增只属一时性。事实上，N64在今年上半年期间仍坚持“只靠自己”(表三)，但她在软硬件市场上的比重，都比“圣诞战役”时有所下降(硬件－14.5%、软件－6.0%)。

N64出道以来已有三年，但到今年8月1日为止，其主机总销量仅达二百几十万台。她以后也会有不少佳作给玩家带来兴奋吧！但因为地盘极有限，其后继机的推出亦已上了日程，相信所留下的发展空间也不会很大。而一直以来坐上皇位的PS主机，总销量已达一千几百万，又距离其第二代机的登场并不很远，所以其普及速度已有减慢之势也不足为奇。至于DC，本来这部新主机应给市场带来一些刺激和一点突破。但在今年上半年，其主机销量有418,009台，即与N64(422,496台)相若，市场占有率为20.9%，便显示从“圣诞战役”期间(21.0%)并没有进步。到底意味着些什么呢？

令人担心的“偏向”？

一部成功的主机不可缺少的条件中，便有“软件数量、种类都很丰富”一项，而推出DC之之际强调过“具备很开放的开发环境”的SEGA，在软件厂商政策上当然也抓得很紧：据该公司的发表，到去年9月21日为止，即在

“《生化危机》之父”指出……



去年11月底上市的DC，首批出货只卖了15万台，在“圣诞期间”中没有争取到令人满意的成绩，至今仍记忆犹新。但说到其原因，不知应不应该只怪“主机货量不足”呢？去年11月初，我访问了一位以《生化危机》系列见称的游戏创作人，CAPCOM的三上真司先生。那时正距离DC发售日不到一个月，还记得那次访问的最后问题为：DC快要发售了，而你也正在开发DC游戏，那关于这部新主机，你对SEGA有什么要求呢？

三上先生便表示：“这个嘛……请不要介意这个谈得比较专业的话题：我希望SEGA能尽快让DC的开发环境完善。既然DC拥有比PS更高的性能，现在SEGA方面也在十分努力，只要能早点完善开发环境，所余下的，就只有软件方面的问题了。你看DC当初的软件阵容，还是老样子嘛，感觉有如曾经见过一般。说到那些游戏分别怎样把DC的性能发挥出来，单看各游戏的画面，都做得差不多一样，并无独特的。”

与主机同时发售的大作“VR快打3”没带着如系列第一集那般的冲击；大受期待的《音速小子》来不及在主机发售日推出；而SEGA向来很强调DC的最大卖点就在于上网机能，但首款拥有通信对战模式的游戏《SEGA越野赛车2》直到第二年一月底才有上市……。我认为谈论DC在第一个消费旺季中无法掀起热潮的原因时，除了“主机货量不足”外，不能不指出“软件阵容不佳”、“通讯机能无法发挥”这两个障碍的存在。而在今年上半年，虽然“主机货量不足”早就得以解决，但余下的两个障碍似乎还未消除，并影响了DC在此时期的表现。

主机发售日的两个月前，已有321间软件厂商成了DC的第三厂商。虽然“成了第三厂商”并不等于“已着手开发DC游戏”，但这当然远远超过当年SS及PS的水准。

可是，新主机是往往会被技术上的大小毛病所困扰的，正如三上先生指出过那般，DC亦不例外，结果使本来定于当时出售的一些游戏的发售日延期。主要DC游戏在今年上半年仍以SEGA牌为主（【表四】），相信也不会与之完全没有关连吧！而据我所悉，当时影响较严重的是“通讯”方面，在有《SEGA越野赛车2》之外，也使《甲胄巨神》（FROMSOFTWARE）的开发工作大大延误，另外哈德森也因此原因而放弃令其《北国恋曲》拥有某种网络功能的念头。不过，实际上“通讯机能无法发挥”的最大原因并非是有关软件不足，而是在日本“上网”还不算十分普遍。据日本《99年版通信白书》介绍，截至三月底，日本的lnternet普及率达13.4%（1694万人），虽然有急剧增加（一年增长率达47%之高），但还远不及美国的普及率（30%），所需收费也不很便宜：《FAMI通》第516期在介绍DC的通讯机能时，按玩家的平均游玩时间而估算该服务的每月收费水准，并指出“差不多等于再买一套软件”。不过该文作者却在其下一期上发表“更正启示”，表示：“对不起，上次我们算错了，原来所需费用会比我们上次的估计贵3倍。”

另一方面，【表四】也令我们感到DC主力游戏阵容有某种“偏向”存在，这应该以三上先生的“还是老样子嘛，感觉有如曾经见过一般”一句来形容。相信这并不是SEGA所愿意看到的，但也相信，其原因一定不是只来自上述的技术问题（真值得研究！），令人担心的是其中大型电玩系列的比率不低。要知道除了如《舞国风云》、《电车向前走》等稀例之外，大型电玩系列作品的吸引力总会有限，她们只能招徕在市场上占着小比率的一部分玩家。我看DC之所以要通过NAOMI基版与大型电玩连结的目的，主要是为了给徘徊多年的大型电玩市场带来一点突破。我们该想起当年的SEGA SATURN，因为身上的“大型电玩”及“美少女”两种色彩太强，所以无法得到“多数派”的支持，使其每一个“大众化”的尝试似都没有成功。如今DC声称要争取到硬件市场的第一席位，自然不应给广泛消费者感到“原来DC和SS差不多”。如果现在在此表中能看到《莎木》、《D之食卓2》及《生化危机补完版》等名作的话该多好。

从统计资料及业内的气氛看来，家庭游戏市场似乎陷入了徘徊局面，其中一个原因是“没有一部销量遽增的主机出现”。不知各位读者是否同意这种说法，也不知大家认为在此之外还有何些因素呢？若是我，大概就会举以下三项吧：



- 各主机间似没有直接的“冲突”发生。
- 软件市场倾向于“续集”，缺乏点新味。
- 少有吸引主要购买层的软件。

不过，如果谈这些，可能先要介绍一下什么是“主要购买层”（多数派）吧！实际上，这正是可影响市场趋势的关键因素之一。

其实玩家并非是“多数派”

继SEGA在去年秋天推出Dreamcast后，SCEI及任天堂在今年春天先后也正式发表了有关下一代主机的计划，“新主机大战谁胜谁负？”已成了玩家们的热门话题之一。但我真不知道为什么不少人在谈这个题目时，总要提起各主机的性能优劣呢？还记得曾经有SEGA SATURN（SS）和PS展开一场龙争虎斗时，也有很多玩家为探讨大战结果而进行过一番激烈的争论，关于2D处理能力、3D画面水准、读碟速度等……可是在日本，家用游戏机的用家总数已达3210万人之多（《娱乐白

软件市场会听谁的？

“老革命”碰上新问题

事实上，红白机及超任曾在日本国内分别都拥有过1500万台以上的大地盘，相信其中也包括大批成年人吧？那为什么当时无法对成人玩家起到作用呢？“非玩家”为何在进入32bit时代后才有抬头？主要有三个理由：

（1）家用游戏机在32bit机出现后，才得到能吸引广泛成年人的表达能力（＝在画质、音质等方面拥有了与如电视、电影等不逊色于大众娱乐媒体的水准）。

（2）而早就深明这个道理的SCEI，当初以来一直坚持放眼一般消费者的宣传策略，成功抓到大批成年人的心。

（3）另一方面，PS阵营（主要是SCEI）在软件方面也不断推出那一类作品，基本上没有使抓到的成人玩家跑到其他娱乐那里去（当年红白机、超任的那些成人玩家，似乎都在一时热潮中争先恐后地购买机，而热潮过去后就不理她了）。

书'99》)。到底在这么大的市场中,买主机时会留意到那些因素的人,占着多大比率呢?

在大家心目中的“玩家”是怎样呢?每个星期似乎都要买一本电玩杂志;基本上差不多每天都要玩游戏……大概是这样子吧?那日本电玩游戏杂志的市场规模有多大?据前《Play Station Magazine》总编辑山本直人先生的分析:

“例如销量最多的《FAMI通》,基本上每期都坚持发行量30万本、实际销量20万本的水准,而在年底或有大作软件发售时,则会比这个数字多两三成。”“虽然《The Play Station》远不及《电击Play Station》,但其每期销量已增长到跟《FAMI通》大致相同的水平。至于《电击Play Station》,虽然每期销量有所增减,但发行量基本上都维持超过20万本的水准。”(《TV GAME流通白书'99》)

每期《FAMI通》有一个名叫“期待新作TOP30”的栏目,是对未上市软件的读者投票榜。去年有一款PS游戏《袋狼大进击3》,在此榜上全无出现过,这表示“玩家”的期待度偏低。但她在12月17日发售后,一个月内竟然卖出67万套。实际上,几年前大受欢迎的《生化危机》、《快活喇叭》、《IQ方块》、《全民高尔夫》等一些大红PS作品,出道前都受过“玩家”们的冷落。——可见原来爱看电玩杂志的“玩家”,在游戏市场上却属于远不到一半比重的“少数民族”。说到“3210万人”中的多数派,主要是20至30岁的普通成年男女,其游玩习惯似乎与“玩家”完全相反的他/她们,可以说是“非玩家”用户:这种人平时不买电玩杂志;玩游戏每个星期里只有两三次,每次游戏时间也不长;所拥有的游戏软件自然也没有“玩家”那么多。就“玩家”而言,“每周玩三四个小时”实在太少,但由于玩游戏对“非玩家”并不重要,只不过是各类娱乐活动之一;电玩在他/她们心目中的地位,大概与听音乐、看录影带、去卡拉OK、喝酒等其他娱乐同等或以下。所以一周玩一两次,已算十分足够了。相信遇到好玩的游戏,“非玩家”也会很投入一段时间吧!但一旦玩厌了,可能就不去买另外一款,而跑到其他娱乐那里去,暂不回来也不奇怪。每一本《CESA GAME白书》在介绍关于用家的游戏、购买倾向的统计时,都会将其分成“TV GAME USER”和“一般消费者”两块,便显示着这种“非玩家”用户在当前电玩市场上拥有不可忽视的影响力。

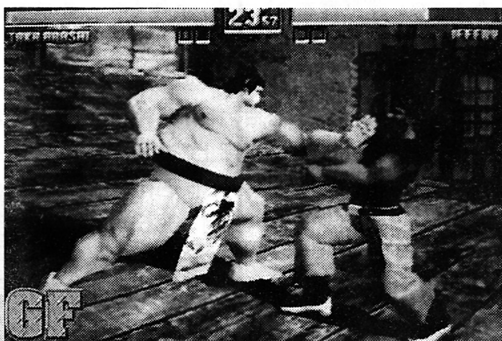
因为有与“玩家”不同的游戏、购买习惯,“非玩家”对游戏软件的价值观也拥有较特别的一套:不大追求破关所带来的成功感,而比较喜欢玩“轻松”一类,因为“非玩家”游戏次数少,每次游玩时间也短。他/她们所大力支持的软件便有《生化危机》、《快活喇叭》、《IQ方块》、《袋狼大进击》、《全民高尔夫》、《电车向前走》及《GT房车赛》等,而这些作品的共同点是:未能爆机,也能让人充分体验到其作品的最大乐趣(主题)。例如《生化危机》,大家都知道其主题就在于“恐怖”上,而玩者为了享受到来自恐怖的乐趣,根本不用玩到爆机吧?



世嘉家用机部负责人冈村秀树,一直负责土星的开发与销售。因过于相信大型电玩移植的魅力,而对土星的失败负有不可推卸的责任。

PS一支独秀之路

大家还记得三年前在硬件市场上所发生的一次大变动吧?SEGA SATURN(SS)与Play Station(PS)在1994年底出道后,展开长达一年半的激烈竞争。到了96年5月底时,两者的总上市量都为300万台左右,势均力敌。谁知在该年6月有Nintendo64(N64)上阵,爆发“三国争霸战”之后,PS就开始走上一支独秀之路。在此之前,曾经有很多“玩家”从不同的角度探讨过这轮硬件之争的下场会如何,其中不少人很留意来自主机性能或机能的问题:如2D处理能力、3D画面水准、读碟速度、周边机器、大型电玩系列作品的“移植度”、或主力软件使主机性能发挥到怎样的程度等等。不过最后,这些因素成了可左右一部主机



成败的关键因素没有?新一轮大战在不久的将来也将揭开,到时我们是否还应该再从如此观点进行分析?因为我认为这些因素,都不过是只有“玩家”才会介意的事情。少玩游戏、少看电玩杂志的那些“非玩家”,会不会把这些够专门的因素当作选择主机时的标准呢?

玩家和非玩家的法则

对“玩家”来说,电玩是一种不可缺少的重要娱乐,对其有关新闻自然拥有很敏感的触觉,相信各位读者也会很留意每期本刊所介绍的新作情报吧!尤其对那些大作级游戏,厂商也会在发售日的半年前(或更早)开始,通过电玩杂志有计划地发放部分资讯,使“玩家”们焦急不已。结果游戏一上市,“玩家”都会跑到游戏店去购买。但“非玩家”对新作的反应却没有“玩家”那么快、那么热烈,甚至也有不少人会在“玩家”差不多玩厌时才产生想买的念头。

实际上,这个“法则”也可以在硬

件市场上应用。不管是哪一部主机，其初期阶段的用家都以敏感而焦燥不已（焦燥得等不到一年后的减价）的“玩家”为主；但再过一段时期，这个市场得以饱和后，则会有“非玩家”成为其主要销售对象。而因为“非玩家”才是市场上的“多数派”，所以能否吸引此一大批用家，便会是一部主机成败的最大关键所在。换言之，对电玩及电玩杂志最忠实的“玩家”，却不能在硬件市场上起到任何决定性作用。

上一轮的主机大战

若以上述的看法来介绍上一轮主机大战的经过：SS 与 PS 展开竞争令“机迷市场”大致饱和，到了 96 年春夏之交时，硬件市场的主要购买层已变成“以‘非玩家’为主”；当时 SS 与 PS 的宣传、减价大战以及 N64 的出战已成社会话题，这三部主机又具较高的画面、音响水准，这些因素也吸引了与游戏素不相识的广泛消费者。正如在前面所述，就在这个时候开始，SS 和 PS 在其销售成绩上逐渐有对比出现。而到入秋时，大家都看到市场上有明显的“PS 一枝独秀”之势。从 9 月至进入“圣诞战役”前的市场，本来属于淡季，但该年的 PS 主机在此期间（96/9/16～12/1）也卖出 400,615 台，远远超过其两对手 SS（158,639 台）及 N64（94,432 台）的销量。有很多人指出 PS 是靠《FF Ⅶ》而得到决定性胜利的，我当然也不否定这个说法，也认为当年史克威尔的“投奔 PS”一举所作出的贡献不小；但同时，我们该更加留意，其实 PS 早在《FF Ⅶ》出道的半年前已成功掀起一股热潮，基本上巩固了其主导地位。当时的“非玩家”一面倒地支持 PS，PS 也就是靠此一大批用家而争取到硬件市场上的第一席位。不过，这时“非玩家”选择 PS 的理由在哪里呢？SEGA 宣传企划部的增田先生在 96 年 9 月接受我的访问时便表示：“其实，买 PS 的人并没有明确的理由。各种调查都显示，他们是‘为何是 PS？因为是 PS’的，而不是像买 SS 的人那样‘为何是 SS？因为有某款游戏想玩’。”根据《日刊工业新闻》（97/2/15）的报导，SEGA 于 96 年底至 97 年初期间，又在部分零售店向刚买 SS、PS 或 N64 的玩家进行调查了解“选择硬件的标准”，结果亦与增田先生的谈话非常一致：买 SS 或 N64 的人中，有六成都表示因为有某款游戏想玩；而销量颇为突出的 PS 方面，这个答案只占 30%。

索尼成功的宣传策略

值得指出的是，索尼不是以电视广告的份量上压倒 SEGA 而获胜的。反之，根据当时两家公司的宣传部门分别向我介绍的不完全统计，96 年 6 月至 9 月，即在主机大战的关键时期，SCEI 所花费的电视广告费（2 亿日圆，15 秒 × 600 次）还不到 SEGA（4 亿 8000 万日圆，15 秒 × 1200 次）的一半。但当时就有不少业内人士指出：SCE 的电视广告效果远高于 SEGA。这就显示着 SCE 的宣传小技巧高于 SEGA 吗？PS 宣传战略的总设计师佐伯雅司先生（宣传企划部长），当时为我介绍在此期间的成功原因时便说了一句：“其实我听过很多人说：PS 的电视广告好在‘味道清淡’。”虽然说消费者往往会大受电视广告的影响，但因为“非玩家”对软硬件并没有像“玩家”那么多的专门知识和要求，所以他/她们也不是通过电视广告来对各主机的长短作比较，而是就如买软件时一般，依靠从电视广告得到的“印象”而决定要买哪一部主机。这正如初次见面时，对方的感觉主要来自其外表一般。问题是：你给对方的第一印象好或不好？不好，到底不好在哪里呢？为什么对方不喜欢？能不能马上就以小调整将其改善？或者可以说，这大概与“泡妞”一样：主要的成功因素就在于自己的“外表”及“共同语言”两项上。如果对方是“非玩家”，先要把这两项迎合于“非玩家”的口味。SEGA 推出两倍于 SCE 的电视广告，但因为在“外表”及“共同语言”方面无法讨好“非玩家”，结果得不到支持，令 SS 饱受了惨败的滋味？

“大型电玩”及“18 禁”引起了反感

一般来说，电视广告的任务是“要在很短的时间内吸引特定目标”，这似乎与泡妞一样，成功因素都在于有没有能讨好目标的“外表”及“共同语言”。而我认为，SEGA 的电视广告就在此两点上没有成功吸引“非玩家”，这也就是 SS 在硬件市场上一败涂地的最大原因。

那当时在“非玩家”眼中的 SEGA 是一间怎样的公司呢？对此我曾经问过 IMAGE 工学研究所的福井美行先生（他平时负责多间软件厂商的宣传统筹工作，又在几本电玩或业内杂志上主持有关专栏，可说是在日本业界对游戏广告造诣最深的一位）。他表示：“其实 SEGA 的知名度并不低，但其形象没有 SONY 那么好。这大概是因为 SEGA‘大型电玩’的味道较强吧，亦有太倾向于男孩子的印象，这大概是格斗游戏什么的关系。”“因为刚出道时 SS 便有一些强劲游戏，SEGA 自然将其大推，所以人们对 SS 产生一种较深刻的印象：‘是能玩到《VR 快打》、《DAYTONA USA 赛车》的游戏机’。可能当时 SEGA 对那些大型电玩劲作系列的信心太强了。”



本页资料由《SUPER GAMER》杂志同意授权转载。

因为“非玩家”不经常去游戏机中心，所以对“大型电玩”色彩较强的SEGA及SS的“外表”，感到一种“距离感”也不足为奇吧！SEGA在其各类广告上向来又强调“SS游戏素质高”、“最适合于电玩迷的口味”，这些说法就“玩家”而言算有“共同语言”，但跟“非玩家”就沟通不了，反而令“非玩家”心目中的“SEGA＝专为‘玩家’”这种印象更加巩固。

其实在96年春夏之交，主机市场正进入“以‘非玩家’为主”的阶段时，有不少“美少女”游戏在SS软件市场上开始扮演着相当重要的角色：从当年4至6月的SS软件每周销量榜可知，当时有如《野野村医院》、《美少女雀士Ⅱ》、《惊奇艳遇》、《SUPER REAL麻雀P Ⅵ》、《犯行写真》等5款“18禁”或“18推”游戏先后“榜上有名”（入夏后更有《同级生》），其中《野野村》更长期保持过“销量最多”之位！“色情GAME”所带来的形象，自然不会对吸引“非玩家”（其中也包括很多女性玩家）有正面作用。

总之，SEGA及SS的宣传战略及其身上的形象，只令“非玩家”感到：“‘玩家’味道太浓了”。因为包装得不好，所以无法让“目标”产生好感，甚或引起反感，结果泡妞失败。

主机也要像啤酒那样……？

“而SCEI方面，当初以来在宣传方面则很注重为PS确立一种明确而良好的主机形象。”（福井先生）

SCE在首次推出PS时已高举过如“电玩就是文化”、“电玩已不只属于少部分的玩家了”等口号，可见该公司当初以来坚持推进其放眼“非玩家”的宣传活动。就把精通于群众运动的SONY和SME视为范本的SCE而言，这可能是很自然的选择。但如果不认为PS的表达能力之高亦能吸引成年人，不应把她当作玩具来推广的话，SCEI也不会采取如此彻底的“大众路线”吧？我曾经问过SCEI广报部主管加治井佑介先生：“你们什么时候就开始留意‘非玩家’这一大市场呢？”他立刻回答说：“打从一开始。”

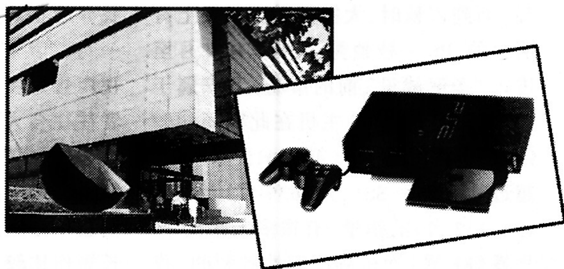
各厂商所推出的产品，在各项性能上并没有很大的分别时，消费者就会选择形象最好的一个。如果认为其他条件都差不多的话，你们也会选择最漂亮的一个当作女朋友吧？——在日本，SONY向来在此一点上占着优势。如今一般消费者对这个牌子普遍拥有Pop而Smart的形象。当初Walkman大为流行时已有这样的情况。实际上，出外时要听音乐亦可用其他牌子的吧，总之主机大小、性能都大致相同嘛……不过，日本消费者大多还是凭牌子形象而选择SONY的（不就是因为“松下”给人的印象较老土，所以该公司才开始用“Panasonic”吗？）。

看来SCEI宣传策略的重点也就在这一点，其广告味道基本上属于啤酒、可口可乐一类，以令PS拥有与Walkman、Discman一般的形象，而这个做法在进入“非玩家阶段”后便大大发挥。对打电玩并不讲究的“非玩家”，就“玩家”们议论纷纷的主机性能只感到“都差不多”，但其Pop而Smart的SONY形象根本不用与SEGA或任天堂比较；PS的电视广告当然也没有带着如SS那般的“‘玩家’（专门）色彩”（＝佐伯先生所说的“味道清淡”），可算有“共同语言”。

事实上，SEGA也不是没有留意过“非玩家”的。为了讨好女性玩家，在96年春天推出廉价版SS时使之穿上“白衣”；其半年后又宣布将停止推出“18禁”游戏（※注1）……可惜因为缺乏群众运动的经验（※注2），该公司始终与“非玩家”之间找不到“共同语言”，又无法洗掉身上的负面形象。后来在推出新主机DC之际，SEGA鉴于SS的失败经验而推出一套全新宣传策略，其电视广告“汤川专务”系列得到空前成功……可惜因为如主机缺货等几个障碍所致，宣传方面的成就并没有带动DC主机大畅销。

【※注1】SEGA广告部的梅村先生当时解释过：“其实‘×指定’（18禁）的软件只不过占着SS全部软件的大约5%，可是目前坊间有不少人仍认为：SS是一部相当‘过激’的游戏机。”

【※注2】其上一代主机Mega Drive在日本国内的最后上市量没有超过400万台，便显示这部主机在进入“非玩家”阶段前便“逝去”。

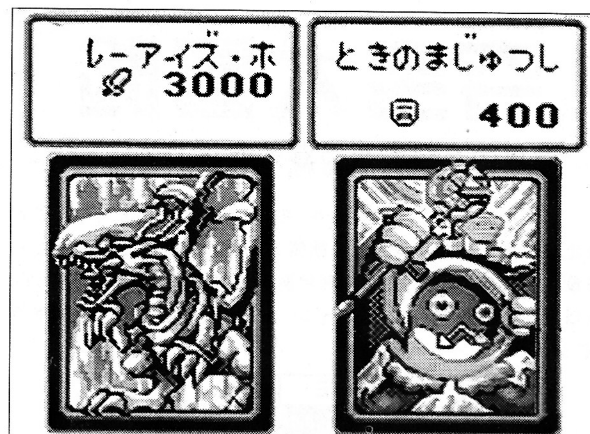


令世嘉和任天堂头痛的索尼娱乐（SCE）东京本部大楼，PS研发、市场、宣传部门都在这所大楼里。可以说是SCE发动次世代战争的大本营。

汤川专务大活跃……



世嘉重要高层人物汤川专务在广告中一句：『土星太老土了』，轰动了整个游戏业。汤川专务的『苦肉计』，唤来了无数日本游戏迷的廉价同情。成为游戏业最成功的广告策划，汤川专务也成了日本家喻户晓的新闻人物。汤川专务在各种场合频繁亮相，为DC销售鼓吹。DC未达到预期销售指标，汤川专务自请处分，真可谓为世嘉鞠躬尽瘁，死而后已。为此世嘉专门注册了『汤川专务』的商标专利。



游戏王 怪兽大对决 2

～霸道的卡片收集计划～

有关隐藏卡片的问题：かばん画面的左上方有一数值。假如玩家所带卡片 LV 数的总和超过这一数值的话，游戏便不能进行，所以必须小于或等于此数值。而当这一数值达到 600 时，就能以消耗 50 点的代价到密码模式（パスワード）中输入 8 位数的密码换取隐藏卡片。但是，并不是胡乱输入都有机会得到卡片，而且不论密码正确与否，50 点是必扣的，切记、切记！

GBC	厂商：KONAMI	类型：卡牌
	发售日：不明	其它：对应对战线

对手名称	玩家卡片所需攻击力	建议使用的魔族	不建议使用的魔族
武滕游戏	500～700	白、黑	幻想、风
城之内克也	500～700	白、炎	幻想、风
本田ヒロト	400～600	风	白
莫良了	400～600	风雷	炎、白
尾木渔太	600～900	白、雷	幻想
海马モクバ	600～800	水、雷	幻想、风
ダイナソー龙崎	1000～1200	白	幻想
腹话术士	1000～1300	黑、幻想	风
インサクター羽蛾	1200～1500	炎、白	风、幻想
宫	1300～1500	雷、风	炎、土
孔雀舞	1300～1600	森、雷	土、炎
迷	1600～1800	土、幻想	白、炎
暗使い	1400～1700	幻想、白	黑
バンデット・キース	1500～1800	恶魔	黑
シモソ・ムーラン	1600～1800	黑、雷	恶魔、炎
海马濑人	1700～2000	森、白	风、恶魔
ペガサス	2200～2400	恶魔、白	黑、幻想
★以下四人在打败ペガサス后随机出现：			
シャーデイー	2200～2500	白、风	黑、幻想
暗游戏	2300～2600	风	恶魔
イシズ・シユタル・ナオ	2300～2600	雷、森	炎、土
暗莫良	2300～2600	白、风	雷、幻想

属性相克关系

くるまぞく→しるまぞく
げんそうまぞく→くるまぞく
しるまぞく→あくままぞく
あくままぞく→げんそうまぞく
みずまぞく→ほのおまぞく
ほのおまぞく→もりまぞく
もりまぞく→かぜまぞく
かぜまぞく→つちまぞく
つちまぞく→かみなりまぞく
かみなりまぞく→みずまぞく

关于融合卡片

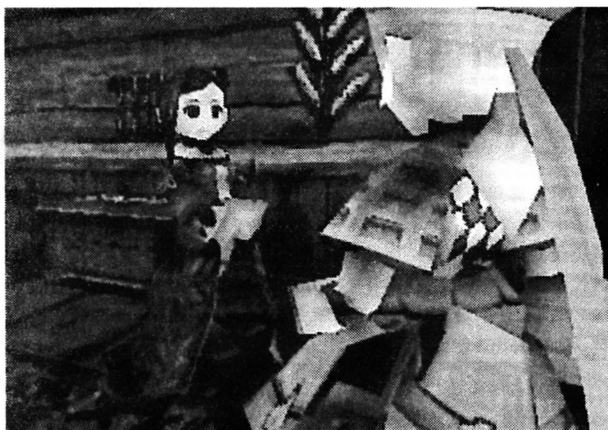
用作攻击的怪物卡片在进行对战时可用“1张已放出的卡片”和“1张手上的卡片”进行融合，变成另一张新卡片。假如选择恰当的话就能令卡片能力上升，但选错的话，能力也许会比原来还低呢！当然，在战斗结后卡片会自动还原。

文/SNAKE　责编/PERFECT

关于收集卡片

收集卡片有很多途径。例如和朋友进行通讯交换（对战线以成为GB玩家的必备外设），输入密码以及战胜对手都能获得。当然，最直接的方法就是战胜对手去获得。每当战胜同一对手10次，电脑会额外送出一张能力较高的卡片。详细情况请读者见右表：

对手名称	所得卡片	攻、防能力	对手名称	所得卡片	攻、防能力	对手名称	所得卡片	攻、防能力
武滕	006	1300/1400	腹活术士	026	1700/1000	シモン・ムーラン	627	1900/2000
	031	1500/1200		091	1300/1550		223	2100/1800
	002	800/2000		379	1800/1000		613	2800/2100
城之内克也	012	1800/1500	インサクター	054	1200/1400	海马濑人	033	2200/1500
	068	1800/1500	羽蛾	049	1200/1500		090	1800/2000
	015	1800/1600		055	1500/1200		391	3000/2500
本田ヒロト	510	900/500	宫	688 陷阱卡		ペガサス	668 魔法卡	
	511	1400/1300		655 魔法卡			329 魔法卡	
	620	1000/1200		366	0/3000		042	200/2200
莫良了	650	1650/1600	孔雀舞	522	2000/1900	シャーデイー	453	2000/2200
	526	1750/1900		465	2100/1800		426	2000/2000
	427	2100/1600		467	2300/1800		564	2200/1800
尾木渔太	070	1200/1400	迷	682 魔法卡		暗游戏	089	1000/2000
	071	1200/1500		368	1600/1300		074	1300/2000
	073	1800/1500		376	1800/1600		035	2500/2100
海马モクバ	075	800/600	暗使い	088	1150/2150	イシズ・	572	2100/1700
	076	1100/1200		084	1380/1930	シュタル・ナオ	531	2100/1700
	638	1800/1500		085	2000/1530		594	2000/1800
ダイナリー龙崎	081	1600/1200	バンデット	388	1750/2000	暗莫良	471	2200/1800
	011	1750/2000	・キース	099	1800/2000		500	2000/2100
	079	1800/2000		391	2600/1900		401	2150/1950



夺宝大冒险

～简单的系统背后隐藏着怎样的秘密呢？～

ポプルプルル人的迷你游戏：在"メルのアトリエ"，与屋子外面走动的ポプルプルル人交谈就能开始迷你游戏。首先要走过一段设有种种障碍的路，然后再利用剩下的时间赢取点数。获得200点以上即可得到"ブロンズコイン"一枚，获得500点以上即可得到"シルバーコイン"一枚。

PS	厂商：SQUARE	类型：A・RPG
	发售日：99.10.14	其它：对应振动手柄

珍稀物品收集计划：这里所说的宝物是指物品栏中、列在钱币下面的东西，有的只是用来卖掉赚钱，有的却具备特殊用途。下文表除包含所有特殊道具外，女主角的魔法效果也囊括其中。

	宝物	取得方法	用途
カローナの森	月の石×2	在尽头处打倒BOSS后进入屋子，在一层的角落里和二层门外阳台上各有一个。	卖掉
	星の石 男主角取得	先要拥有刺猬（ハリ）和铁胖子（ドドンゴ）的变身能力，在跳进小丘顶部的洞口之后，尽量向右走，在一处较独立的平台上有块巨石，用铁胖子的大锤将其打碎，再变成刺猬钻进小洞，杀掉一定数量的蝙蝠后即可获得。	卖掉
	最后の英雄	取得"梦见石"（ゆめみいし）并做了梦之后，女主角可以直接跳进森林入口附近的树洞，用蓝魔法（ブルー）给一朵"微型花"浇水，等它长大了再利用它做跳板登上左侧高台取得；男主角则要变成猴子（ウータン）才能进入树洞，再变成（スペワター）等有水属性攻击的怪物浇花。	带着它去**カローナの**街外的小草原找**ロッド**，把书给他可以增加攻击力。
	サークル	先要取得黑魔法，然后跳下小丘顶部的洞口，在一层层的石台上尽量向左走，用黑魔法炸开某个石台上的巨石，就会有宝箱出现。	魔法效果
街	梦见石	在村中的旅馆（不是宿屋）花500元住宿，在客房的角落里找到。	带着它睡觉吧!!
地下迷宫	幻の酒	在收集六块石板的过程中，最后一块石板的右侧还有两块冰，用火属性魔法溶化后，从宝中取得。	见注1
	スーパー	同上。	魔法效果
	パワー	重返地下迷宫，在螺旋楼梯的底部调查那只曾穷追主角的怪兽尸体。	魔法效果
	月の石	经过第一道瀑布之后的迷宫中的某个房间内。	卖掉
	夜の石	同上。	卖掉
	传说の剑	躲过巨大滚石之后，利用滚石撞开的路到达一个水池上方，踩着浮在空中的石板跳到对面平台上（不要按提示的顺序踩），可从宝箱中取得。	见注2
ガムル树海	しずくのブローチ 女主角才能取到	到了该上轨道车的地方，旁边的第一个开关先不打，乘车找到第二个开关，扳动后再扳第一个开关，乘车来到一个有两个开关的地方，扳左侧那个，回来再次乘车找到最后一个开关，扳动之后从右边跳下，又回到第二个开关处，把它打回原样，并在乘车前扳一下第一个开关即可。	可以卖给商店，也可以卖给喷泉旁边的**ニール**，他的开价虽低，但可以额外获得一枚金币。
ゴーストテンプル	月の石	进入左侧门之后，在关押**エレナ**的屋里找到（入口需砍开）。	卖掉
	夜の石	在必须变身成刺猬才能钻过的隧道里取得。	卖掉
	星の石	再次返回迷宫，一直走到左侧最后一个开关处，进上方的门（不要打开关），在宝箱中取得。	卖掉
	ふしごぢせぎぞう	同上。	卖给喷泉边的**ニール**可额外获得一枚金币。
怒りの山	传说の盾	打败**ペル**之后，在登山途中向右走，在最右边的一根石柱上。	见注2
マセの塔	星の石×2	登塔途中的宝箱。	卖掉
	传说の铠	登塔途中的宝箱。	见注2

★注1：把它交给村中酒场对门的商店老板，可以得到优惠待遇！也可以卖给喷泉旁的マーカム，如果一直不卖，他开的价会越来越高。

★注2：集齐传说の剑、传说の盾、传说の铠之后，去酒场与老板谈话，他会用这三件厨具为你作特别料理。只要在每次交谈时选"本日の特别メニュー"，再把他需要的原料——"被你打倒过的敌人"交给他，就能令某项数值提升。如果原料不足，就得记清名称，出村去"游猎"了。

草原上的挑战者

在"カローナの街"外的小草原上，有一个流浪武者——ロッド，从第一次完成カローナの森事件之后就可以找他切磋武艺。每次比武先要交100元，胜出则获得1000元奖金。每战败他五场，还可以获得一枚钱币，而后ロッド就开始打造新武器，直到最后造出超级兵刃"ダークハリケーン"。此后再与他交战，ロッド就开始逐渐提高自己的攻防能力和体力。另外，在将"最后的英雄"给他后，ロッド还将为主人公提升4点HP。

有钱能使鬼推磨,四种钱币的收集:

一旦在游戏中壮烈了，不必去提取存档，只要手中还有钱币(Coin)就能立即复活，只是不同等级的钱币在复活的同时有不同的追加效果。

ブロンズコイン:HP 完全回复，MP 回复为 1/4。
シルバーコイン:HP 完全回复，MP 回复为 1/2。
ゴールドコイン:HP,MP 完全回复。
プラチナコイン:HP,MP 完全回复,同时攻击力、防御力各+1。

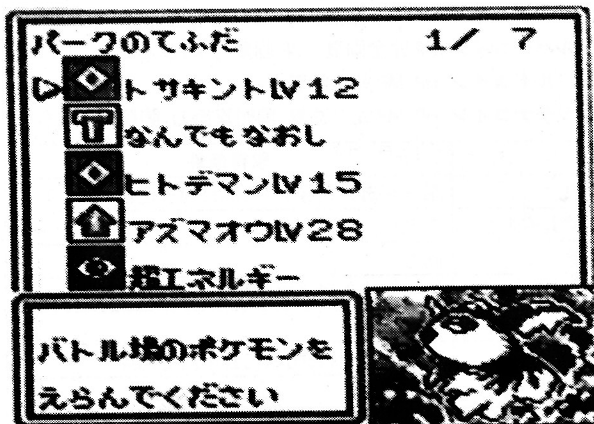
种类	取得地点	取得条件
ブロンズコイン	カローナの街,城门洞外面偏左一点儿的地上	第一次进入村子之后,离开村子之前
シルバーコイン	カローナの街，有酒场的胡同里,进入后偏左一点儿的地上	同上
シルバーコイン	カローナの街外的小草原,左侧偏上的位置	同上
シルバーコイン	カローナの港,码头右侧	第一次进入村子之后再返回港口
ブロンズコイン×3	カローナの森前进途中的宝箱里	到达即可
シルバーコイン	カローナの森前进途中	救出エレナ后,比她先到达指定地点
シルバーコイン	カローナの森尽头的小屋二层宝箱	到达即可
ブロンズコイン	カローナの森尽头的小屋入口处	须第二次前来
シルバーコイン	カローナの森尽头的小屋背后	同上
ブロンズコイン	地下迷宫,躲过巨大滚石后,调查ルウ	只有女主角才能获得
ブロンズコイン×4、ゴールドコイン×1	地下迷宫最深处,古代魔法师居住的三间房子里	到达即可
ブロンズコイン	カローナの街，朝着通往港口的通道方向,广场的角落里	地下迷宫的情节发生之后,前往メルのアトリ之前
ゴールドコイン	メルのアトリエ,デューク曾经扮装成星星的地方	男主角才能取得,首次看见デューク拌星星时不理他,再返回
ゴールドコイン	カローナの港,右上角斜立着的木板前	救出ポプルプルル人之后的夜晚才能找到
ブロンズコイン	カローナの港正对屏幕的通路上	同上
ブロンズコイン×3、シルバーコイン×1	ゴーストテンプル右侧门里,前进途中的宝箱里	到达即可,但只有男主角才能取得
ブロンズコイン×3	ゴーストテンプル左侧门里,到达第一个开关之前的路上	男主角才能取得,在搬动第一个开关前与エレナ充分对话
シルバーコイン	ゴーストテンプル左侧门里，扳动第一个开关之后的拐角处	只有男主角才能取得,与エレナ充分对话
シルバーコイン×3	ゴーストテンプル左侧门里,与デューク战斗的屋子的隔壁	须第二次前来,只有男主角才能取得
シルバーコイン×3	怒りの山前进途中的宝箱	到达即可
ブロンズコイン	カローナの街,通向港口的小道里	怒りの山完成后,前往メルのアトリエ之前
シルバーコイン	カローナの街,通向酒场的胡同里	同上
シルバーコイン	カローナの街,教会所在高台的左侧	同上
ブロンズコイン	カローナの街旅馆左门附近	怒りの山完成后,前往湖水の遗迹之前
シルバーコイン	カローナの街教会所在高台的右侧最里面	同上
シルバーコイン	カローナの港右边中部的箱子上	同上
ブロンズコイン	カローナの港斜坡下堆杂物的地方	同上
シルバーコイン	カローナの港码头左上方	同上
シルバーコイン	カローナの街外的小草原,屏幕右端	同上
ゴールドコイン	マヤの塔脱出过程中	要借助看不见的落脚点通过宽沟,选择(自力で渡る)通过
シルバーコイン	カローナの街旅馆入口附近	离开湖水遗迹的夜里
シルバーコイン	カローナの街喷泉附近	同上
シルバーコイン	カローナの森石像脸前	战斗胜利后的奖品,男女主角情节不同
ゴールドコイン×2	マヤの塔二层最后一道门右边的宝箱	到达即可
ゴールドコイン×2	マヤの塔四层最后一道门右边的宝箱	同上
ゴールドコイン×3	マヤの塔五层的宝箱	同上
ゴールドコイン或者シルバーコイン或者ブロンズコイン	ヴァレンの圣域，"二界の间"与"三关の间"之间的限时通道处;"三关の间"与"四岐の间"之间的限时通道处;"四岐の间"与"五兽の间"之间的限时通道处;"五兽の间"最后的限时通道处	通过之后时间剩余 80%以上就获得ゴルドコイン，小于 80%大于 50%就获得シルバーコイン，小于 50%但时间条还是黄色就获得ブロンズコイン

月の石:つきのいし
星の石:ほしのいし
最后の英雄:さいごのえいゆう
梦见石:ゆめみいし

幻の酒:みぼうしのさけ
夜の石:よるのいし)
传说の剑:でんせつのけん
传说の铠:でんせつのかぶと

金手指密码: 无限跳跃 8001E54E AE00
金钱最大值 D001EC6C 0001 D001EC16 1040
8009B4F0 967F 8001EC6C 0000 8001EC16 1400
8009B4F2 0098 D001E54E AE11

文/武者ロッド 责编/PERFECT



口袋妖怪卡片 GB

~收集狂的必备资料~

人气作品的另类续片。游戏中总共有超过 200 种的怪兽卡片登场，而且每种怪兽卡片都有着自己的个性和特技。玩家要利用已有的卡片，与性格各异的卡片持有者对战，不断磨炼自己的能力，向收集全卡片的最终目标迈进。

文/曾宪洋　责编/PERFECT

GBC　厂商:NINTENDO　类型:BOG+RPG
发售日:98.12.12　其它:袖珍打印机

玩家卡片收集之旅的诸多难点、疑点大解惑!

卡片的种类分析

①**怪物卡**:在几种卡中占份量最大。战斗时选择出场与敌方对决，最多可派 6 只怪物出场，1 只对战，5 只后备。怪物共分草、炎、水、雷、斗、超、无 7 种属性，属性相克原则为:草克斗，炎克草，水克炎，雷克水，超克超，斗克雷&无。

②**进化卡**:使对战怪物进化的卡，能够令怪物实力大增，取胜的机会当然也会提升，实为战斗时不可不用的卡。大多数怪物都有其对应的进化卡，可进化 1 次，部分怪物可进化 2 次。可进化 2 次的怪物要先用了一级进化卡才能使用二级进化卡。但如果想直接使用二级进化卡将怪物进化到最终状态，就要用到教练卡"**ポケモン育て屋さん**"了。另外，化石类怪物"**オムナイト**"、"**オムスター**"、"**カブト**"、"**カプトプス**"、"**プテラ**"必须先用了教练卡"**なにかの**化石"才能进化。

③**能量卡**:能量卡也有草、炎、水、雷、斗、超、无 7 种。对战怪物必须在使用了对应属性的能量卡后才可使出攻击技，不同的攻击技所需要的能量卡枚数也不同，某些攻击力奇高的技要使用 3 至 4 枚能量卡才可使出，有的甚至还要抛硬币来决定能否成功。要注意的是，每回合只能使用 1 枚能量卡，所以应先派攻击技所需能量卡较少的怪物出战，这样就可避免在未达到攻击条件时白白地被敌方"折磨"。(注:无属性的怪物使用任何属性的能量卡达到攻击条件时都可使出攻击技)

④**教练卡**:主要作用就是辅助怪物们更好地战斗。若能灵活使用，将使怪物们有更大的胜算。具体各卡片的作用请看下文。

不思议的"イマクニ?"有怎样的作用呢?

行踪飘忽不定的"**イマクニ?**"有时会在各俱乐部出现。打败他将得到 40 枚卡，如果是完胜打败他(1 只怪物也没死掉)，有时还可得到教练卡"**イマクニ?**"——这枚卡只有在这里才能得到。

挑战赛与挑战机

在"**チャレンジホール**"会不定期举行口袋妖怪卡片挑战赛，连续挑战 3 人就能得到奖品，有时还可得到你意想不到的卡片，所以遇上的话千万不要错过(部分卡片只有在这里才能得到)。爆机后，到研究所可玩到"**オーヤマ博士**"的最新成果——"挑战机"。该机模拟了 5 个挑战者，你只要连续挑战并打败他们就可胜出，但是每打败 1 人后都不能记录，S/L 大法在这里不管用了，很残酷吧?胜利完全要靠实力以及运气。不过胜出后竟然没有奖品来抚慰一下你那颗受伤的心，这博士也真是的!

异常状态的解除方法

异常状态有麻痹、睡眠、中毒、混乱 4 种。麻痹状态每回合自动解除，无法攻击敌人;睡眠状态要抛硬币决定能否成功解除;中毒状态每回合损失 HP 20 点;混乱状态攻击时抛硬币失败会攻击到自己，所以中了异常状态是非常麻烦的。若想解除异常状态可用教练卡"**なんでもなおし**"或者"**ポケモンいれかえ**"。如果该怪物可进化，进化后也能解除。再不行，你只能选择逃跑或者默默承受了。不过逃跑要损失能量卡，枚数视怪物而定。

弱点与抵抗力

除了几只凤凰及少数怪物没有弱点外，大多数怪物都有其弱点，弱点谨遵属性相克原则。查看怪物的弱点并用相克属性的怪物攻击，可获得事半功倍的效果，从而令战斗更轻松更快捷。同样，抵抗力是抵抗某种属性的能力，受攻击时该属性的技攻击力消减 30。如果该属性的技攻击力恰好为 30 或 30 以下，那么就算怎么打也不会有效果的。

卡片组合方式——游戏的精髓

多变的卡片组合方式是游戏的卖点，如何组合出一副好牌的确令人伤脑筋。在此提供本人的心得给各玩友参考:怪物卡一般选择任一属性为主，无属性为辅，同时选上其对应的进化卡，总枚数不应超过 20 枚(某些强劲怪物可多选几枚)。能量卡枚数可控制在 20~25 枚之间，剩下的就选择一些比较有用的教练卡吧。有玩友可能会问:为什么怪物不能多属性化呢?想想吧，有多种属性的怪物，必然要配置多种属性的能量卡，这样同一属性能量卡的枚数必然减少，出现的机率也必然降低，当你等到花儿也谢了才等到对应属性的能量卡，想必该怪物早已被"折磨"死掉了，所以还是"专一"些比较好。

另外，打败俱乐部 BOSS 取得徽章后，到研究所可使对应的机器启动，从而查看别人的卡片组合方式，好好借鉴一下吧。达到要求后还可以复制下来直接使用，如果你创造出好的组合方式，也可存到旁边的组合方式记录机中，可存 60 个呢!

"爆机前の战斗"的建议

爆机时要打5位BOSS,几乎每位BOSS都有几只凤凰和龙,一旦达到攻击条件,绝对能将你打得体无完肤,身首异处,尸骸遍野……为避免这种惨剧发生,最好在与凤凰或在对战时使用教练卡"エネルギー·リムーブ"、"超エネルギーリムーブ",从而吸收对手的能量卡,令其不能使出攻击技,然后再用攻击力高的攻击技将其快速消灭(对付其它强劲怪物也一样)。

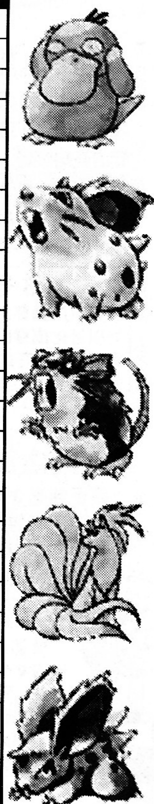
完璧的卡片图鉴——226枚全部集齐的话

全部卡片种类为226枚,而且无需通讯对战也可以完成图鉴,因此就看你有没有耐性了。不过假如有条件的话,还是和朋友交换卡片促进一下友情吧。100%完成图鉴后,可是会……

教练卡及其作用

★**オーキドはかせ**:更换己方7枚手札卡;
★**にせオーキドはかせ**:更换敌方7枚手札卡;
★**マサキ**:增加2枚手札卡;
★**ポケモンセンター**:恢复己方所有受伤怪物HP满点,但该怪物将失去所有能量卡;
★**つジろうじん**:将己出场的1枚怪物卡回收到山札中;
★**ミニスカート**:查看对方的手札,但要失去所有教练卡;
★**イマクニ?**:己方怪物进入混乱状态;
★**ポケモン交换おじさん**:交换手札与山札的1枚怪物卡或进化卡;
★**ポケモン育て屋さん**:将怪物进化到最终状态(必须有对应的进化卡);
★**ピッピ人形**:作为对战怪物登场,但无攻击技;
★**なにかの化石**:化石类怪物的初级状态;
★**エネルギー回收**:以1枚手札卡换取用过的2枚能量卡;
★**超エネルギー回收**:以2枚手札卡换取用过的4枚能量卡;
★**エネルギー转送**:从山札中取出1枚能量卡;
★**エネルギー·リムーブ**:吸收敌方怪物身上的1枚能量卡;
★**超エネルギーリムーブ**:以己方怪物1枚能量卡为代价吸收敌方怪物2枚能量卡;
★**ポケモンいれかえ**:变更出场怪物;
★**モンスターボール**:从山札中取出1枚怪物卡或进化卡;
★**ポケモン回收**:回收己出场的1枚怪物卡到手札中;
★**パソコン通信**:以2枚手札卡换取任意1枚山札卡;
★**ポケモン图鉴**:将5回合后即将取得的卡排列出场顺序;
★**プラスパワー**:提高怪物攻击力(用得越多就越高);
★**ディフェンダー**:提高怪物防御力(用得越多就越高);
★**ダウシングマシーン**:以2枚手札卡交换用过的1枚教练卡;
★**突风**:将对方怪物吹跑;
★**退化スプレー**:退化己方已进化的怪物;
★**きずぐすり**:HP恢复20点;
★**いいきずぐすり**:HP恢复40点,该怪物失去1枚能量卡;
★**なんでもなおし**:解除异常状态;
★**元气のかけら**:复活已死怪物并恢复一半HP;
★**メンテナンス**:以2枚手札卡换取1枚随机山札卡;
★**ポケモンの笛**:复活敌方1只已死怪物并恢复HP满点;
★**ギャンブラー**:从山札中取8枚或1枚卡到手札中(之前的手札卡全部失去);
★**リサイクル**:复活一枚已用过的教练卡。

特殊能力、拥有怪兽及作用		
特殊能力	**拥有怪物**	**作用**
リーラーパワー	フシギバナ LV64	登场时解除己方怪物的异常状态
エナジートランス	フシギバナ LV67	可自由移动己方怪物身上的草属性能量卡
あまごい	カメックス LV52	可在1回合内不受限制地使用多枚水属性能量卡
エナジーバーン	リザードン LV76	火属性能量卡的出现机率增大
ニュートラルシールド	ミュウ LV8	对方已进化怪物的攻击无效
ダメージスワップ	フーディン LV42	可自由增减己方怪物的HP
ほのおをもたらす	ファイヤーLV37	登场时从山札中取出1~4枚火属性能量卡
のろい	ゲンガーLV38	可自由增减敌方怪物的HP(只能增减1格)
めんえき	カビゴン LV20	异常状态无效
いやしのかぜ	カイリューLV41	登场时恢复己方全体怪物HP20点
かけつける	カイリューLV45	即刻调到队首战斗
カミングサンダー	サンダーLV68	登场时随机攻击一怪物使其损失HP30点
なぞのかべ	バリヤード LV28	攻击力为30以上的攻击无效
ヒーリング	ラフレシア LV35	恢复己方任一怪物HP10点
へんしょく	モルフォン LV28	登场时变成与敌方怪物相同属性
かがくへんかガス	ベトベトン LV34	限制其它怪物使用特殊能力
おくびょう	メノクラゲ LV10	退出战斗并回收到手札中,再次出场时该能力不能使用
おみとおし	オムナイト LV19	登场时可查看对方手札卡
こおりつかせる	フリーザーLV37	登场时对方怪物进入麻痹状态
スパイ	マンキーLV7	登场时可查看1枚サイド卡或对方1枚手札卡
はんげき	カイリキーLV67	受敌方攻击时可反击,使其HP损失10点
カブトアーマー	カブト LV9	受敌方攻击时损失HP减半
へんなこうどう	ヤドラン LV26	可自由增减己方怪物的HP
とうめい	ゴースト LV17	受敌方攻击时该攻击无效(抛硬币决定能否成功)
にけるサポート	ドードリオ LV28	己方怪物逃跑时,从用过的卡中扣除1枚能量卡
げんしのちから	プテラ LV28	敌方怪物不能进化





口袋妖怪·皮卡秋

~七天七夜的收集之旅~

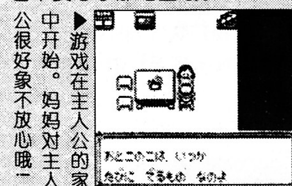


GB 厂商:NINTENDO 类型:RPG
发售日:不明 其它:袖珍打印机

在七天里完成妖怪图鉴,将150只口袋妖怪全部集齐!!

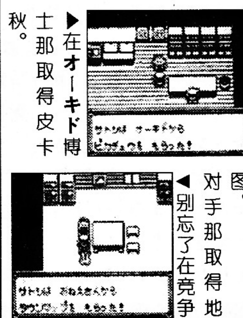
收集之旅的第一天

在一个星期内收集所有的口袋妖怪的冒险之旅现在开始!抓到的口袋妖怪要尽快地使其进化,以增加怪兽的种类。另外,也不要忘了那地图哦。



▶游戏在主人公的家中开始。妈妈对主人公很好象不放心哦~

マサラタウン



▶在オーキド博士那取得皮卡秋。

◀别忘了在竞争对手那取得地图。

1号道路
在这里可以得到波波与小拉达。之后,将波波进化为比比鸟、比雕,小拉达进化为拉达。

2号道路
可抓到尼多兰与尼多朗。尼多兰可进化为尼多娜、尼多后,尼多朗可进化为尼多力诺与尼多王。

ニビシティ
与ジムリーダー的小刚对战,胜利后得到グレーバッジ。

トキロシティ

22号道路
在トキロシティ西边的22号道路,可以得到烈雀。之后,将其进化为大嘴雀。另外,在这里也必须与竞争对手战斗。

トキロの森
这里可得到绿毛虫,将其进化为铁甲蛹或巴大蝴。另外,在森林中会有驯兽师向你挑战。

18种妖怪入帐!

收集之旅的第二天

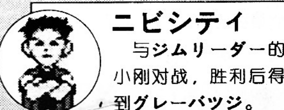
进入了第2天。口袋妖怪的收集还顺利吗?在这之后会有出现率极低的怪兽登场。特别是在おつきみ山的皮皮,很少看见它的踪影。由于此后还有要用到它的地方,所以最好能抓住两只皮皮。

3号道路
可以抓到穿山鼠与猴怪。穿山鼠可以进化成穿山王,猴怪则可进化为火爆猴。在这条3号道路上有很多驯兽师。

おつきみ山
可以在这里抓到皮皮、超音蝠、派拉斯、小拳石。之后,将皮皮进化为皮可西,超音蝠进化为大嘴蝠,派拉斯进化为派拉斯特,小拳石进化为隆隆石、隆隆岩。

トキロシティ

ハナダシティ
可以在民家中抓到妙蛙种子,赶快将它进化为妙蛙草与妙蛙花吧!但是如果它们不习惯皮卡秋的话就会抓不到。ジムリーダー是小霞,这里可获得ブルーバッジ。



5号道路
可以得到胖丁与凯西。胖丁进化为胖可丁,凯西则进化为勇吉拉、胡地。这里可以经由地下通道到6号道路。

24号道路
可由驯兽师手中得到小火龙,并将它进化为火恐龙、喷火龙。因为有很多驯兽师会来挑战,打倒了就可以获得奖金。

トキロシティ

トキロシティ

42种妖怪入帐!

收集之旅的第三天

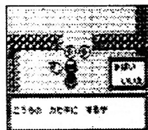
终于到第3天了,今天可以与游戏中的驯兽师进行通信交换。在おつきみ山上所抓到的两只皮皮终于也派上了用场。

クチバシティ
最初要打倒ジムリーダー的マチス,之后获得オレンジバッジ。而后与巡察对话就可以得到杰尼龟。杰尼龟可以进化成卡咪龟、火箭龟。
用坏掉的鱼杆抓鲤鱼王。

11号道路
在这里得到的是素利普,可以进化为素利拍。11号道路上也有很多驯兽师。

ディグダの穴
在11号道路的ディグダの穴中能够得到地鼠,可以进化成三地鼠。而后由地下通路前往2号道路。

2号道路
由ディグダの穴可以从2号道路无法进入的地方出去。在这里有能够用皮皮来交换吸盘魔偶。



イワヤマトンネル
使用フラッシュ,在变亮了之后前进。这里可以得到腕力和大岩蛇。腕力可以进化为豪力、怪力。

9号道路



10号道路
抓到了小磁怪后,让它进化为三合一磁怪。因为在下一个地点シオンタウン中,若没有シルフスコープ,就没有可做的事。在8号道路必须打倒许多驯兽师。

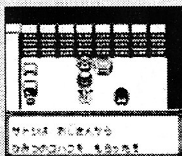
シオンタウン

8号道路

58种妖怪入帐!

收集之旅的第四天

终于跑到了中间的折返点。因为今天不会像往常那么忙，所以可以回到**ニビシティ**去拿秘密的**コハク**。使用**いあいぎり**的话，就可以进入博物馆的后门。在之后，**コハク**就会变成口袋妖怪了。



▲把在**おつきみ**山上得到的**カセキ**拿到**グレンタウン**研究所中，就可以令古代的口袋妖怪复活。

タマムシシティ



在公寓屋顶上所得到的伊布，使用**いし**的不同，可以进化成水精灵、火精灵、雷精灵等三种。和朋友商量之后再进化吧！另外，在游戏场中可以获得六尾（进化为九尾）与 3D 龙。

7号道路

シオンタウン

シオンタウン的地下区域，在**ロケット**团那里得到**シルフスコープ**的话，就直接前往**シオンタウン**的**ポケモンタワン**，从而获得鬼斯与可啦可啦。鬼斯可以进化成鬼斯通、耿鬼，可啦可啦可以进化成嘎啦嘎啦。

70 种妖怪入帐！

收集之旅的第五天

今天预定要结束**ヤマブキシティ**的事件，接下来就沿着路走。但路上有很多驯兽师，要突破恐怕得花上一番功夫。

ヤマブキシティ



在**シルフカンパニー**中可以得到乘龙。另外，在格斗场中可以得到艾比郎或沙瓦郎的力量。抓住朋友没有得到的那一只，这样交换之后就又多一只了。不过，这 3 只都没办法进化。

16～18 号道路

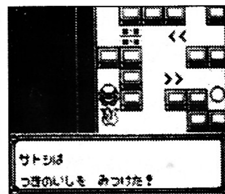
以**ポケモンのふえ**将睡着的卡比兽叫醒之后，就可以得到它了。接着向北边前进，在得到了**マシン** 02 之后南下，途中可以获得小火马与嘟嘟。小火马可以进化为烈焰马，而嘟嘟可以进化为嘟嘟利。另外，要注意的是小火马只有在 17 号道路上才会出现！

12～15 号道路

首先可获得走路草、毛球、喇叭芽、大葱鸭。走路草可进化为臭臭花、霸王花；毛球可进化为末入蛾；喇叭芽则可进化为口呆花、大食花。接着在 12 号道路得到**すごいつりざお**后，便可以回到**クチバシティ**去，得到大舌贝与墨海马。大舌贝可以进化为铁甲贝，而墨海马则可进化为海刺龙。

91 种妖怪入帐！

必须使用**つきのいし**才能进化的口袋妖怪共有 4 只。但是在游戏中只能得到 3 个**つきのいし**。在这种情况就必须利用通讯机能了……



收集之旅的第六天

终于到了最大的难关**サファリゾーン**的时候了。在此可获得**マシン** 03，之后可在 6 号道路的水上获得可达鸭，并进化成哥达鸭。

セキチクシティ



其次，在**サファリゾーン**可以捡到**きんのいれば**，拿给园长的话就可以得到**マシン** 04。在园长右邻的家中可以得到**いいつりざお**。蚊香蝌蚪和角金鱼可在垂钓时得到。蚊香蝌蚪可以进化为蚊香蛙、快泳蛙；角金鱼则可进化为金鱼王。也不要忘了和**ジムリーダー**的对战。

サファリゾーン

サファリゾーン在限制时间内可以随你取得神奇宝贝，每一次的费用是 500。不过，由于除了专用的**サファリボール**之外什么都不能使用，所以捕获率不高。不多挑战几次的话，是抓不到想要的口袋妖怪的。在这里一定要抓到的口袋妖怪有蛋蛋、铁甲犀牛、吉利蛋、蔓藤怪、袋龙、飞天螳螂、大甲、肯泰罗。另外，在**サファリゾーン**也可以钓到迷你龙。蛋蛋可以进化成椰蛋树；铁甲犀牛可以进化成铁甲暴龙；迷你龙可进化成哈克龙、快龙。



注意时限！

无人发电所

在 9 号道路的北端有无人发电所。可以在这里获得雷电球，并将之进化为顽皮弹。在最深处有着传说的口袋妖怪，对于这只怪兽，一定要抓住它！



▶捕捉闪电鸟的时候一定要特别谨慎，还是先让它进入睡眠状态在捕捉吧！

126 种妖怪入帐！

收集之旅的最后一天

这是最后一天了。在今天要将所有的口袋妖怪都收集到。在开始游戏前，最好先确认一下到目前为止所得到的口袋妖怪。开始之后，要抓的妖怪很多，与驯兽师的对战也很多。虽然会变得很忙，但还是要用心地玩才不会遗漏。

19 号水道

抓到玛瑙水母之后，将其进化成毒刺水母。另外，在这里也钓得到海星星，而后再将它进化为宝石海星。在水上也有驯兽师，好好地进行对战吧！

ふたごじま

可得到呆呆兽、小海狮、大钳蟹。呆呆兽可进化成呆河马；小海狮可进化成白海狮；大钳蟹可进化成巨钳蟹。在洞窟深处还有传说的口袋妖怪急冻鸟，一定要抓到它。



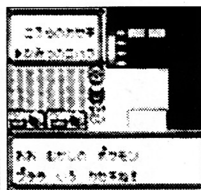
▶落下岩石阻断水流后就可以继续前进了。急冻鸟可是相当强的敌人哦！

20 号水道

グレンタウン



在**ポケモン屋敷**中可以得到卡蒂狗、臭泥、百变怪。卡蒂狗可以进化为风速狗；臭泥可以进化为臭臭泥。



◀到研究所，拥有**コハク**可得到化石翼龙，而**カセキ**可获得菊石兽。

21 号道路

トキワシティ

终于绕世界一周。打倒**ジムリーダー**的**サカキ**可得到**グリーンバッジ**。这样**バッジ**就有 8 个了。

23 号道路

チャンピオンロード

这里能得到第 3 只传说中的妖怪火焰鸟。这个洞窟的迷宫相当复杂。岩石的移动方法与各层楼连络通道都相当地重要。



セキエイ高原

在最后的舞台**セキエイ**高原有最强的驯兽师四天王在等着玩家。打倒他们的话，就可以成为口袋妖怪大师了。剩下的妖怪还有 2 只……

ハナダの洞窟

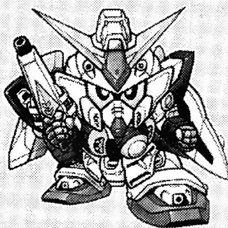
只有游戏破关的人才能进入的**ハナダの**洞窟，它位于**ハナダシティ**的西北。在这里如果获得大舌头与超梦的话，那么口袋妖怪的图鉴就算完成了！！



150 种全部集齐！！

SLG(模拟游戏):SIMULATION GAME 的缩写。定义最广泛的游戏类型,凡是与模拟真实事物有关的游戏都可称为 SLG。比如战略游戏、模拟飞行游戏等等。S·RPG 是 RPG 与 SLG 相互结合的产物。

游戏类型进化讲座 NO.2



SLG 的变迁

编译/夏亚、PERFECT

主要游戏发售年表

1988.1.20/SD 高达/FC 磁盘系统/BANDAI

有着经过变形处理的角色和动作性战斗画面的 SLG。最近 PS 上的"G 世纪"系列又大获成功。

1988.2.18/松本享的炒股必胜学/FC/IMAGENEER

能够操作东京证券所股票的本格派炒股 SLG。凭借泡沫经济之势在当时大获轰动,是许多经营 SLG 的鼻祖,有续作"2"推出。

1988.2.18/信长野望全国版/FC/光荣

以日本为背景的历史 SLG,忠实历史的设定令成人玩家也大为欢迎。

1988.7.15/最佳职业棒球/FC/ASCII

菌部博之制作的棒球 SLG,不是作为运动员,而是作为主教练进行游戏。

1988.10.30/三国志/FC/光荣

和"信长野望"一样是光荣的招牌游戏,以同名小说为根据,共设定了 5 个剧本。

1989.4.20/苍狼与白鹿·成吉思汗/FC/光荣

以欧亚大陆为背景,模拟元朝历史的作品,名为"**オルト**"的子裔养育系统别具一格。

1990.6.25/水浒传/FC/光荣

以中国四大名著之一《水浒传》为基础制作的 SLG,可最多七人的集体游戏。

1991.4.20/超级机器人大战/GB/BANPRESTO

"超级机器人大战系列"的第一作,当时还只能使用高达、盖塔、万能侠这三支队伍。

1991.3.8/圣巴哈姆特战记/MD/SEGA

以幻想世界为背景的战争 SLG,作为首领招募英雄以求大陆的统一。本作和续作都拥有极好的口碑。

1991.3.15/大航海时代/FC/光荣

通过航海来扬名立腕的游戏,为了获得爵位,既可以进行贸易也可以搞海盗生意。

1991.4.26/模拟城市/SFC/任天堂

家用机上最早的城市育成型 SLG,玩家作为市长来对居住着被称为 SIM 的生物的城市进行建设。

1990.4.20/火炎之纹章/FC/任天堂

确定 S·RPG 雏型的划时代的作品,高度的战略性吸引了大量玩家。

1991.8.29/皇室血裔/FC/光荣

以名为"依休梅立子"的国家为背景的 SLG 作品,充满欧洲风情和幻想气息。

编者按:上期我们介绍了游戏史上的"昔日贵族"ACT,几乎所有的资深玩家都曾沉醉于 FC 时代的经典 ACT。但在 FC 时代末期出现的"霸王的大陆"(NAMCO)和光荣"三国志"系列为玩家们展现了一个全新的游戏类型,它的出现使玩家们懂得了游戏并不仅仅是刀光血影的搏杀,一个更加广阔的游戏世界已经向玩家们敞开了大门。此后,随着 SLG 的逐步成熟和各游戏类型间的相互融合,S·RPG 这一 SLG 最庞大的分支的也应运而生。下文中所提及的经典 S·RPG 在早年都被归入 SLG 的范畴,但仔细想想的话,它们和大战略等作品的感觉还是很有出入的,因此在这一期中我们按照日本游戏业界的习惯把它与正统 SLG 分开讲解。

FC 时代,SLG 类游戏出现较晚,早期的模拟游戏多是以 PC 的移植作品为主。其中光荣的历史 SLG 可以说为业界注入了新的活力。其后"德比赛马"的出现使 SLG 在广度上得到了扩展,由于日本赛马热高涨,赛马游戏接连获得巨大的成功。此后"心跳纪念品"为主的 GIRL GAME 更是使育成型 SLG 成为了时代的宠儿。

初期的 SLG
——不仅仅是历史题材

在家里和朋友一块儿玩游戏时,大家会选择怎样的游戏呢?"桃铁"让人欲罢不能,"超级炸弹人"同样使人无法割舍。如果对于各自的技术都有自信的话,玩一把"VR 战士"或"铁拳"很不错。但是倘若只有一个人呢?这时也许就会有人选择象"三国志"这样的 SLG 了。的确,类似"三国志"的模拟游戏似乎更加适合单人游戏。提起 FC 时代的 SLG,基本上就是指光荣制作的历史题材的模拟游戏,因为在 SLG 的初期,既没有现在的育成类型 SLG,也没有经营类型的 SLG,更没有 GIRL GAME 的恋爱 SLG。虽然当时"SD 高达"系列也已开始起步,但提及 SLG 的话,仍然只有光荣才是玩家们的共识。顺便提一句,FC 版的"信长野望"是于 1988 年发售的,尽管当时正直泡沫经济如日中天的时期,但"信长野望"和"松本享的炒股必胜学"(买卖式 SLG)的销量依旧令人满意。



▲"三国志 6"中令人兴奋的武将单挑场面。

从标题来看,"松本享的炒股必胜学"好像是一款教育软件,但实际上并非如此。游戏的目的是在 2 年中赚到 1 亿日元,游戏整体上是以 AVG 的形式展开的,事件相当丰富,即有结婚、交通事故、也有不能按时偿还借贷等多种多样的设定。另外,由山科启介执笔的画面同样妙趣横生。当时,不以战争为主题的 SLG 是相当罕见的。在这层意义上讲,"松本享的炒股必胜学"可以算是一款划时代的作品,它为后期许多经营 SLG 开了先河。在光荣的历史 SLG 出尽风头的同时,90 年代的 SLG 开始悄然出现。

育成 SLG 畅销的时期
——赛马和 GIRL GAME 的到来

在名马奥古利(日本著名赛马)引退后的一年中,也许是对赛马热潮的一种呼应,诞生了另一赛马游戏的杰作,那就是由当时还在 ASCII 任职的菌部博之制作的"最佳赛马·德比赛马"。这款软件创立了"用雄性种马和繁殖用雌马交配得到竞赛马"这一前所未有的崭新系统。这种有着"无限可能性的配种方案"为以后的 SLG 带来了新的可能性。

由于"德比赛马"等作品的出现,育成



型SLG的也日渐兴盛。在近年出现的电子宠物就是育成SLG中具有着决定性意义的作品，但其先驱却是赛马类游戏和美少女育成游戏。93年是赛马游戏最辉煌的时期，陆续出现了“纯种马驯养人”和“Wining post”等的名作。同一时期，以PC－E为平台的“卒业”、“诞生”等美少女育成游戏也正在集聚着人气。

时代的潮流是一种很奇妙的东西，看起来仿佛有着“水和油”般关系的赛马游戏和美少女育成游戏竟在日后互相结合，派生出了另一派系的SLG——GIRL GAME。90年代初，以美少女育成游戏为中心，演化出了恋爱SLG，最终出现了“心跳纪念品”那样的惊世之作。由于恋爱SLG的大受欢迎，连光荣这样以历史SLG见长的厂商也推出了恋爱SLG——“天使国度”，由此可见急速增长的GIRL GAME是相当火爆的。此外，除了“天使国度”以外，在SFC上还有许多不太为人所知的名作GIRL GAME，其中值得大力推荐的是“无人岛物语”和“NAGE LIBE”。

时代的宠儿
——S・RPG崭露头角

在游戏的“专业”化开始推进的90年代初期，SRPG作为时代的宠儿登场了。SRPG以丰富的情节性和SLG特有的高度战略性为特征，涌现出大量名作。其中以“超级机器人大战”为代表的SRPG逐步令SRPG成为了面向游戏迷的游戏类型。

从游戏可以看出玩家们的旨趣所在——这是从何时开始的呢？是从“心跳纪念品”的大获成功吗？不，应该是从更早的时候，在FC上发售的“火炎之纹章”（以下FE）不就是一个转折点吗！

暂时抛开“FE”是由任天堂制作的这一事实，“FE”本身就是一款极其专业化的作品。动画角色风格的出场人物，以战争模拟为基础的战斗系统——虽然还没有达到让一般玩家无从下手的程度，但却已使人感觉到了高度投入度的必要。不管怎么说，“FE”是家用机上第一个绝对意义上的S・RPG，同时也是一款具有高度战略性的杰作。但如果想更进一步地体味这款游戏的乐趣的话，还有一个条件是必不可少的，那就是对游戏角色的感情投入，这也可以被看成对虚构中角色的一种爱。因此，“FE”也好，“兰古瑞萨”也好，能够让玩家接受的视效和角色的个性都是不可欠缺的。即使是那款以“硬派”S・RPG著称的“奥伽战争”（又名：皇家骑士团）也在这方面花费了极大的精力。因为将众多的、性格各异的角色全都握于掌中，这本身就是一种收集的乐趣，此外，丰富的角色还会令SLG的部分更加具有层次感，更加诱人。

在这些游戏中，与游戏的“专业”化这一时代需求高度一致的作品当属BANPRESTO出品的“超级机器人大战”系列。这一系列的游戏通过高达和万能侠Z等青少年从小耳濡目染的形象，使玩家的需求在游戏中得到高度的反映。“机器人大战”系列每作都会有或多或少的进步，这也可以说成是“游戏专业化”的不断进步。作为系列完结篇发售的“超级机器人大战F”和“完结篇”，正是S・RPG中的最出色的杰作。但这种“专业化”现在已经发展到了一般玩家难于下手的程度！虽然在97年曾出现了SRPG史上销量最大的作品，也是唯一一部突破百万份的大作——“最终幻想・策略版”（SQUARE），但是SRPG和其他史实SLG依旧无法回避消费群过于“玩家化”事实，其实这种现象早在“三国志”、“火炎之纹章”首次登场的时候就已经被决定了。



SLG是好象梦一样的游戏。在现实中不可能发生的事情却可能出现在游戏中。游戏世界里，可以拥有传奇赛马的后代，可以经营自己的便利店和游乐园，也可以遇见一见钟情的女孩子，或是组建自己的骑士团。无限宽广的游戏世界使无数的人沉醉其中，在游戏鼻祖ACT日渐萧条的今天，SLG依旧能够保持兴盛，说不定正是因为人们对于梦想的向往。

1991.12.21/最佳赛马・德比赛马/FC/ASCII
开赛马SLG先河的作品，但马的种类依旧较少。

1991.4.26/兰古瑞萨/MD/日本电脑系统
以幻想世界为背景的作品，漆原智志执笔的角色获得极高的人气，有多个续篇发售。

1992.9.24/提督的决断/SFC/光荣
以太平洋战争为时代背景，指挥陆海军进行作战的SLG，可以选择同盟国军。

1992.3.20/光明力量・众神的遗产/MD
内藤宽制作的作品，SEGA的代表性S・RPG。其续作“远古的封印”在中国拥有极好的口碑。

1993.3.12/传说的奥伽战争/SFC/QUEST
作为“奥伽战争”的先发作品，凭借美丽的画面和多分支情节而大受欢迎。

1993.4.7/太阁立志传/SFC/光荣
使木下藤吉郎不断出人头地，最终成为关白丰臣秀吉的创新SLG，和“信长野望”不同，RPG色彩很浓。

1993.7.30/卒业・G/PC－CD/NEC
使PC－E的GIRL GAME色彩骤然浓重的作品，家用机上最初的美少女育成游戏。

1994.1.28/魔神转生/SFC/ATLUS
和“女神转生”系列具有相同世界观的作品，仲魔合体和魔币的系列依然健在，但游戏的平衡性略差。

1994.5.27/心跳纪念品/PC－CD/KONAMI/
成为GIRL GAME老大的令人惊异的作品。令了我们看到了“靠关联商品也能大赚一笔”的事实！本作后被许多机种移植。

1995.1.3/美少女梦工场/PC－CD/NEC
由原属GAINAX的赤井美制作的美少女育成SLG的古典杰作，充满中世纪风情的世界观给人感觉相当秀逸。

1995.2.24/前线任务/SFC/SQUARE
同大宫软件合作开发的游戏，和超级机器人大战不同，“前线任务”走的是一条真实化的路线。

1995.3.17/第4次超级机器人大战/SFC/BANPRESTO
成为“F”基础的系列作品的完成形态。

1995.6.30/兰古瑞萨/SFC/美赛亚
以MD版的“兰古瑞萨Ⅱ”为基础的移植强化版。剧本和角色都进行了修改，系统完善，令续作都很难超越的作品。

1995.10.6/奥伽战争/SFC/QUEST
幻想系S・RPG中的第一杰作，具有高低差的3D地图和高度的战略性，是同类游戏所无法比拟的（又名：皇家骑士团2）。

1996.2.9/圣龙传说/SFC/SQUARE
FF系列中的召唤兽大量登场的原创作品，通过宝物育成怪兽的系统非常新颖。

1997.7.15/最终幻想・策略版/PS/SQUARE
由“奥伽战争”主创松野太已和FF之父坂口博信两巨头携手监修的大作，是唯一突破百万份的SLG。游戏中活用了“FF5”的实点系统——转职。

7501 型主机完全鉴定法

本刊刊出广东梁读者的鉴别法后，不少玩家来信表达强烈愤慨。作者后又来信将文章中的一些遗漏补上。同时，其他主机鉴别高手和一些电子、无线电爱好者纷纷给本栏来信，就游戏机迷关心的一些问题给予解答和澄清。

在此编者表示感谢，同时欢迎如下来稿：

①主机维修保养方面的小经验/常见故障的原因分析及解决方案(方案而已，不一定非得是具体步骤。玩家毕竟是非专业，明白原理即可。作者请注意：实践部分不宜过深)

②改造主机/自制周边的小经验

③高级游戏周边的推荐及其使用、游戏方法(如 PDA 等)

④对游戏发烧配置的一些建议(如使普彩变 RGB 等)

来信须注明“科普园地 天师收”字样。以上来稿本刊将格外重视，并对有关协力方面给予优待和关照。

当然，这类文章不一定对每个读者都适合，但至少能使“玩游戏机的我们”眼界得以拓宽。只有这样，对于一些问题我们才会有所防范，不再迷失方向。同时广大玩家的游戏生活也可能更加丰富多彩。请作者绝对放心，有关于此的来信编者均已收到，今后将全部刊登出来。花样儿尚多，敬请读者留意。

9 月号梁读者的文章刊发后，作者又来信进行了一些更正，正确方法为：当出现音乐播放画面后，放入任一光碟(CD、VCD、PS/SS/PC 碟均可)，待选出总曲目后，按 SELECT 键，画面才有改变。否则，按原来的方法画面是不会有改变的。作者特借此机会向读者表示歉意。

同时，这里将鞍山“尧舜禹”读者“关于识别真假索尼 7501 方法补遗”一文刊出如下。

读过 9 月号梁读者文章后，发现其方法并不能鉴别所有假 7501 机。因为现在市面上还有一种以 7000 型改的机器，它同样拥有万花筒机能，故本人再列出几种识别方法供各位参考，结合后即可最大限度地避免上当受骗。

一、假 7501 包装盒印制粗糙，色彩偏天蓝，横纹不均匀且不不规则，摸起来很凸凹不平；而真品包的色泽发暗，图案印制精美。真 7501 机北后的铭牌呈银灰色，印制得有光泽感，字迹清晰；假机为黑色，而且铭牌经过刮磨或时间一长后会掉漆，边缘也很粗糙。

二、5501 和 7000 由于是长线光头(数据排线较长)，光头底部有一黑色挡板。于是当我们打开盖子观察时，如一眼能看到银灰色主板的即为真 7501 机，否则就是假机无疑。

三、真机底部散热孔以铭牌为中心，分为两组，散热孔面积比假机大，而且呈平行对称状；假机为左低右高。此一点真假区别很大。

以上几点即本人总结的方法，其实，大家只要不是在某个无什么信誉的地方，都会买到真的 7501。


SCE 社长与 PS2 及开发器
久多良木健先生对手中的机器很自信的样子

必备周边

POCKET STATION 简介：

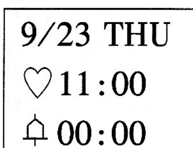
1.基本性能：CPU 为 32 位 RISC，身为掌机兼标准 15B 记忆卡，内置红外线传输机能，显示器为 32×32 的黑白液晶显示

2.外型：长 6.4×宽 4.2×高 2.74(mm)，连电池重约 20 克，使用一枚 CR2032 扣子电池。颜色暂以白/透明居多。

3. PDA 的时钟调整与使用：POCKET STATION 不但是小型掌机还是一块不错的电子表。在使用前，应拔掉位于电池位置的一个“小尾巴”，然后电源才会自动接通，屏幕上显示出“HELLO”向读者问候，然后一块 PDA 的使命正式开始了！时钟画面分为 A 与 B 两种，按决定键可相互切换。

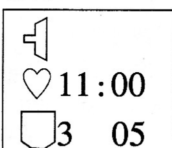
①在画面 A 中，按方向键↑可使上方数字闪烁，这时可作调整，调好年后，压方向“左/右”可调整月份、号数、星期、日时、分、压↑为加数，压↓为减数。按机子下面的键就可在“定时表示”闪烁后进行调整。

画面 A



日期表示
时间
定时表示

画面 B



音量表示
时间
秒表示

②在画面 B 中可作音量大小调整，压↑键分别为大/小/关闭。还有一个记忆体量显示，压↓键不放，等记忆的游戏画面出现，这是一个十分有趣的程式，那一个个充满童趣的画面展现出来时真是好玩。如 FF8 的记忆体表示，那一个个由简单的线体所表现出的人物，十分可爱。

4.关于游戏：游戏是“PDA”又一个重要功能，当 PS 软件的外包装背面有 [POCKET STATION 对应] 字样，那么这软件可就有内置的游戏献给拥有“PDA”们的玩家了。这类游戏有如下两类。

①开始就能使用，如“少年街霸 3”一开始就可将喜爱的人物搭载入“PDA”进行培养，而且还能进行红外线对战。

②到达规定剧情才可使用，如“FF8”，当把小陆鸟放入后就可进行培养了。

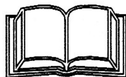
好了，就说到这里吧！祝大家早日拥有“PDA”，早日熟练使用。

(山西太原 刘晓勇 推荐)



→这项周边的确是 PS 玩家必备的，它还可以对应 PS2。

 1945 Ⅱ(SS)：最高难度 7 级。用震电 J7 一机不死(连自机共 4 机)剩 5 雷打通二周目 ALL，电脑评语为击坠王，得分 2465400。本人最高分是剩 3 雷通关 2500700。本人用土星 ORIGINAL2 模式游戏，该模式的打法与街机完全一样。(广东阳江市江城区 项华冠)



广西平果县"小岛秀夫"朋友，你的"PS 养护大全"非常好，如果不被采纳，我"不如归去也"，你却不必归。

对"拆、改、修、鉴"有所实践的玩家，应投稿"科普"

责编天师忠告：本页文章仅供读者参考，各位切勿盲目动手！

GB 按键的问题

龙哥，您好！没有太多的客套话，不知"GB 病例系列"这个栏目是否也归龙哥管，我想对"GB 按键"这个问题说两句。

GB 按键经过特殊设计，不容易损坏，可是十字键就不太一样，由于本人常玩"热斗"系列，方向键因此不灵活，后开机壳发现十字键导电橡胶坏了，但是几乎沈阳所有的游戏商店都没有卖的，在不得已情况下，发现自己的"土星"手柄可以一试，但自己动手改制了一个，效果还可以，步骤如下：

回土星十字键导电橡胶改制 GB 十字键导电橡胶

①将 GB 外壳打开，小心取出导电胶；

②取一土星十字键导电胶，割去外廓，并将中心位置挖出一直径 6～7mm 的圆，如图示；

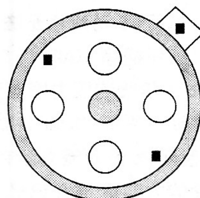
③与主机电路板或者与原配导电胶对比，找出相应的方法，固定住即可。

相比 GB 十字键导电胶，土星的导电胶很容易买到，拿这个改制，也是没有办法中的办法，但总不至于像龙哥说的就 OVER 了！

此法适用于老式厚 GB。"龙哥热线"背景中的"球"我很喜欢，感谢龙哥的创意，也感谢龙哥能看完我写的信。

文：辽宁沈阳 PENPEN

天语：非常感谢 PENPEN 读者的指教。由于众所周知的原因，我们的游戏环境十分特殊，玩家的利益很难得到保障。即便如此，胆大心细的玩家们仍然在"黑暗中摸索"，不少人为此付出了铁的代价，虽历经磨难而终成正果。龙哥热线中有些问题编者限于水平只能给予提问者以一定的安慰，如果读者对某些问题有办法，请来信"科普园地"，让更多的玩家一起受益。至于热线背景中的"球"，由于杂志各栏目的栏头曾一度全面更换，编者不过想借此"球"挽留点什么，如果能使读者感到欢喜，当然再好不过了。



图注：①阴影部分为需要剪掉的（外廓）和挖去的（中心孔）②黑点可作为固定点

PS 光驱杂谈

"看《龙哥热线》使我对本已感兴趣的游戏机硬件方面的知识有了更多更深的了解，这里先谢过了。今特将自己对 PS 机光驱和光盘日常使用、维护的一点体会写出来，献给广大玩家，如有不妥之处，请多指正。"（合肥王经月）

PS 机芯主要由三部分构成，即电源板＋主板＋光驱。电源板与主板在外壳的保护中，加之做工精良，不易出现故障，万一出现，应到游戏店找专业人员维修，不能随便送到街头维修家电的小店修理，动手能力不强的玩友最好不要随意拆卸，以免损失更大。PS 机最主要问题都集中在索尼 2 倍速光驱上，原装的品质优秀，经久耐用，但有一些马来西亚或国内的，由于产地、生产工艺等原因，性能比原装的差不少，在购买时最好买原装的光驱。但无论什么样的光驱，由于众所周知的原因，会出现有时不读盘，挑盘，甚至无法读盘等故障，我们可在购买新光驱时及平时使用中注意进行维护、保养。

■光驱的选购（A 章）：

现在的行情光驱价格很高，且还有缓慢上涨的趋势，在利润驱使下，有些游戏店在出售光驱时会做一些手脚。我们在购买新光驱时要有一些"眼力"，力争物有所值。

①购买新光驱时最好带上机器和 CD 去，换后除玩两三种游戏外，还要试听一下 CD，听间隔的几首歌，如 1…5…14，这样，可试听光驱的寻迹能力，声音应流畅、不停顿。

本人有台 5501 机器，遥遥百里坐车去南京换光驱，试机时生 2 行，听 CD 不流畅，一顿一顿的，维修人员说不妨碍玩游戏，也就信了。回家试同一张盘，出现场景无法转换，换游戏也不能顺利读出，只好又百里遥遥去维护自己权益，在换了四个的情况下，找到一个既能读游戏又能读 CD 的光驱，使用后一切 OK！！

②有的游戏店用国产的或翻新后的光驱假冒原装光驱，骗取不菲的差价，这种光驱使用一段时间后会出现有的盘读不出或读盘不顺畅的现象，玩友购买时应注意光驱的 16 脚插线有没有用过的痕迹，光驱的聚焦透镜是否清洁，一般来说，原装光驱店家敢保用三个月，而国产或翻新的光驱店家就不愿保用这么久。

③游戏机的通用光驱为长线光驱，型号为 KSM－440ADM，有的游戏店用一种短线光驱（型号为 KSM－440ACM）来代换。440ACM 光驱的 16 脚插线较短，需用一段额外的连接线来与主机相连。本人拆过一只 440ACM 的光驱，发现 ACM 比 ADM 的质量、做工要差一些，但主要电路相同，可以与 ADM 进行代换。ACM 光驱价格应比 ADM 低 1/3 左右。

■光驱的保养（B 章）：

①选用光盘时尽量用盘面光洁度高、无划伤、对光看没有透光现象的盘片，这样的盘片对光驱的损伤相对较小，对于划伤、透光严重的盘片，要坚决抛弃，不要为"烂盘"这粒芝麻而损害了光驱这个"西瓜"。

②尽量不用或少用光驱清洁盘。此类清洁盘背面有几束小毛刷，工作时高速从光驱的聚焦透镜上扫过，易造成透镜移位或变形。透镜是由弹性线圈悬空固定并与循迹聚焦线圈相连，易移位，变形、脏污就会造成光驱不读盘。

本人用单手（右手）玩 97，就能将挑机者一一摆平。单手技艺与双手能力打不多，单手时只用八神、玛丽、二阶堂、特瑞 4 人。任何招均可发出，什么玛丽一击杀，特瑞无限连……只单手，即 OK！ 97，675900，BEAT BY 27。附指法。（西安独臂无双 马良，M.L）

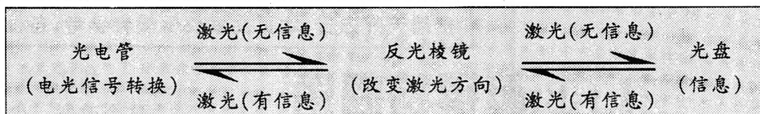
③主机少在灰尘多的地方使用，用后应盖好上盖，有的玩友用后打开上盖"散热"，这是错误的。主机的散热量是通底部和两侧的散热孔进行的。打开上盖会导致更多的灰尘落在光驱上，缩短光驱寿命。

■光驱的维护(C章):

光驱是个损耗部件，使用时间一长，各种问题都可能出现。以下是本人的一些认识。

①工作原理：如下。(限于篇幅，本文剩余部分和其他朋友的投稿请待下期)

文:安徽合肥 王经月



有必要彻底弄清PS2的互换问题并调查玩家

欲购PS2的玩家应注意下述几点：

●在执行现行PS软件时，PS2光驱的读取速度为2倍速。

●关闭PS2电源时不需同时压主机前方的RESET键。

●PS的2AV影音多重输出端子的输出功率与PS相同。

●PS2启动时会因所放入游戏碟片的格式而自动切换为PS1或PS2格式。PS2无法在游戏执行中进行切换。

●PS2执行PS游戏将无法加强游戏执行速度及画面表现。

●PS2的手柄除START和SELECT外，均采用类比式按键，这些键有256个阶段的压力感应变化之特殊功能。

●PS2随机手柄"DUAL SHOCK2"之特殊功能无法对应现行PS游戏。若玩PS游戏需换回PS主机的手柄。

●PS2的大容量8MB记忆卡的记忆格式为Bit，与原来PS的记忆卡有很大的不同。两种记忆卡资料不能互通，PS2无法对应原PS记忆卡。

●现行PS周边"POCKET STATION"能同时对应PS2。SCE目前并无推出大容量PDA的打算。

●基于PS2并不设现行PS的通讯CABLE插位(对应连线插座)，所以当PS2执行原PS对应通讯CABLE的游戏时，将无法实现通讯功能。

●PS2将不附带红外线遥控功能，但对应5.1声道的音响效果。

虽然SCE宣称PS2可向下兼容PS所有游戏，但操作的限制还是挺多的，且游戏执行速度也没有因PS2而提升。既然SCE让玩家的PS碟还有存在价值，我们也别要求得太多。毕竟，PS2专用游戏才是最重要的。

另外，PS2的半导体技术将由索尼集团全权授与SCE，由SCE开发、贩卖一种具备"可制作把电脑动画(CG)与实际拍摄的画面融合在一起的数字动画"及"可开发次世代游戏软件"之功能的工作站。这种工作站将使用PS2那种MPU(超小型演算处理器)，顾客层定在电影电视、影像处理、软件制作等公司上。SCE还预定，在2002、2005年推出高集成度的EE系列芯片，并将其投入到"使数字动画直接从制作公司传送到电影院的数字播放机器"的市场中去。

索尼集团目前的最大收益来源是PS游戏机，下一波的主力事业仍然要围绕着EE系列芯片来进行。索尼≠彩电商。

州机：世嘉海外发展之道

DC在北美和欧洲上市以来，瞬间席卷这两大市场，各地甚至主动为DC举办庆祝会，真是无比荒诞。仔细想想原来如此——第一：世嘉在美、欧投入的广告资金非常巨大，铁没算白扔；第二：世嘉决心全力改革之信念，符合美欧一贯风范，部分玩家以购买DC作为支持，日本分析家大跌眼镜；第三：无论北美还是欧洲，人们开朗而乐观，喜参加庆祝活动；第四：庆祝是世嘉官方的。不过，最令人气愤的事件当属DC在美国密执根州，被封为"州机"！这还不够，《时代》周刊竟把DC选为1999年度的"Machine Of The Year"！我们再也不能视电玩为"毒物"了，请看4000日本玩家和厂商对SONY公司PS2游戏机的意见！

人气：索尼仍然是霸主

●PS2的DVD功能大多数人(67%)"偶尔会/应该不会/绝对不会"使用。●目前玩家对PS2的兴趣集中在硬件性能上(65%)。

●把PS2主机"竖放/横放/分场合决定"的玩家各占1/3。

●34%的玩家打算在PS2发售当天购入。●51%的玩家认为PS2售价贵。●打算购买PS2的人中，44%将不再碰PS。

●玩家、厂商、小卖店普遍认为三年后的游戏市场霸主还是SCE。●4000名被调查者90%拥有PS，30%拥有DC。

●玩家对PS2硬软件的意见：画面令人印象深刻/除画面外，对游戏内容也很期待/对PS2简单大方的造型设计相当欣赏/竖放会造成画面不稳定吗/没有可以发挥出硬体性能的游戏出现。

●厂商则认为：虽然PS2目前的画面与市面上的游戏画面"无甚区别"，但以"即时的方式"来进行游戏"实在太厉害"/硬件性能很棒，软件商今后不得不多花心思了/已经超过游戏机的领域/主机体积太大/如果没有品质可以媲美PS2性能的软件开发出来，玩家无法接受硬件/东京秋季展上无一款游戏发挥了PS2性能，感觉上…开发适合PS2的游戏很难。

●小卖店的意见不容忽视：游戏展上都是以画面取胜，没怎么强调内容/以性能看，PS2价格比想像中便宜，相当划算/与其说这是台主机，不如说是台电脑/对展出的游戏没有一款能确切发挥出PS2性能而感到担心/感觉上…PS2性能已非年纪小的孩子可以轻易上手了。(下表是对4000人中的一部分进行采访)

为啥不买PS2	为啥不买DC	为啥不买N64
◆无法相信SONY制造的商品◆高价◆喜欢SEGA/NINTENDO比SCE更多一点◆外形与颜色都不喜欢◆不喜欢其名称	◆没想玩的游戏◆价格太贵◆PS就够了◆还想买PS2◆手柄太重◆没有史氏◆没有RPG◆怕DC2不兼容DC◆DC玩家少	◆主机与游戏都贵◆游戏太少◆感觉这是小孩子的主机◆其他的硬件就够了◆手柄很难用◆几乎没有RPG◆卡带

月华(ARC,LV8)：雪，技，866000。注：选SHORT STORY MODE，敌一管血我两管血，连晓武藏在内只有4人，能打出这分数，我真是天才。(四川大学西区133号 陕西胡景瑞)

连续技大观园(四) 武汉 张伟

天语:连续技乃格斗乐趣之本,需“理论+实践”。“大观园”从理论上武装玩家。

(续上期)在该状态中对手被攻击后僵硬值不变,而己方角色的收招时间则大幅减少或消失且对手一旦被此状态中的角色击中后除倒地以外一直保持被攻击判定。利用这个特性产生连续技。那么,如何在 OC 状态中打击对手便是研究的重点了。贵刊也曾登过这方面的文章,但那篇文章似乎太“专业”化了。我认为大众一些的出法应是先瞅准所使用角色必杀技中攻击较强的一招,在 OC 发动后先将对手打浮空(也可视情况不打浮空),然后用这招必杀技以轻攻击键连续打击几次直至 OC 快结束时再以重攻击键出该招来结束 OC,这样亦可达到较强的攻击,望大家试一试。到了 ZERO3 中 OC 则发生了本质的变化,角色在发动 OC 后,ZERO2 中 OC 的几乎都不存在了。这样的话,大家就应以我说的第一类连续技为思路,加以研究。由于对 ZERO3 的了解尚浅,我在这里就不多说了。至于“月华”、“VR 对毒蛇”等游戏的这种技巧,基本还是以 ZERO2 为为本的。

OK!我对连续技分的六大类就到这里了。看到现在杂志上连续技介绍越来越多之后,我产生了写这篇文章的想法。我觉得在了解了连续技的本质后通过一些“连续技法则”来举一反三自选创出强力连续技会比看了杂志后按步就班地练习来得有趣得多。要知道打出一个高难度的连续技,就意味着你的格斗水平又 LEVEL UP 了。

本文主要以 KOF 和 SF 为本而写成的,实是因其乃目前最流行的两大系列,是“大势”!饿狼、侍魂等的爱好者们就请见谅了。好了,还是那句话,水平有限,错漏难免,望各位多多指正,本人感激不尽。(全文完)

VF3(一) 广州 野

作者在信中说:“杂志长期以来就充斥着拳皇街霸等 2D 格斗游戏的出招与连技,但极少有 3D 游戏的介绍及攻略,希望可略尽薄力来弥补这一不足,现将已研究近一年的 VF3 心得公诸同好”。编者对此表示感谢。

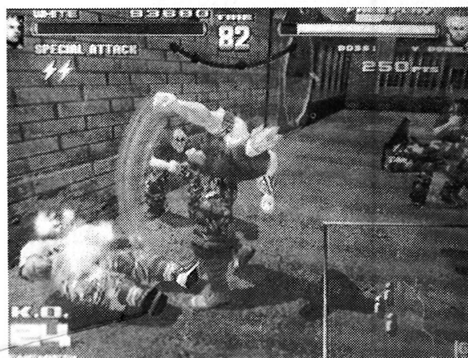
由于 MODEL3 STEP1.0 基盘的原“TB”版今以 95%映像感和 100%操作感之高移植度出现在 DC 上,尽管对角色的细部描绘尚有欠缺,但元气公司程序员们的天赋仍然表露无疑。今后若有机会将把本作一些鲜为人知的东西登出,有条件的玩家亦可在 DC 上练习。玩 VF3 时应体会其技巧判定的微妙所在。

■结城晶:这是一位近身战十分有利的角色,其中近身↓P 用来封位十分好用,而上步顶肘(→P)用来瓦解对手的防御也十分之有效,再加上各种突进技如马步顶肘(→→P),跃步顶肘(→→→P),马步冲靠(⇓→P+K)的混合使用,绝对会打乱对手的方寸。而连环脚 1HIT 时(→→K),马步冲靠,扬炮(↘↘P)很易形成连招。再加上各种当身投,使用得当将十分令人头痛。晶可列为上级角色。

1. 里门顶肘(→→P,对手浮空)> 里门顶肘 > 追加技。威力 15%,难易 10%,命中 100%。
2. 马步冲靠(⇓→P+K)> 上步冲掌 >(←→P)> 铁山靠(←→→P+K)。威 30%,难 40%,中 60%。
3. 马步冲靠或连环脚 1Hit(→→K)命中 > 修罗霸王靠华山(↘K+G→P←→→P+K)。威 40%,难 65%,中 80%。
4. 扬炮(↓↓P)> 上步顶肘(→P)> 里门顶肘(→→P)> 追加。威 20%,难 35%,中 70%。

■陈佩:是一位适合中距战斗的女战士,出招快,威力也大,其中,苍下连捶(↘PP),穿冲拳(→P),上步冲掌(←P)易造成对手混乱,燕阵旋风脚(←K+G)用来截击对手攻击威力极大,但因其变化少,遇到当身技高手如结城晶时应小心。佩为中级角色。

1. 燕子双掌(→→P)> P > 燕旋蹴(↓K+G)> 跳跃追加。威 35%,难 50%,中 50%。



下面技巧中,有些可能要在 COUNTER 态下才可连上。请确认第一发是否真正令对手浮空。

2. 飞燕翻胯(↘P+G)> 虎燕煽脚(KK)> 跳追加。威 30%,难 30%,中 80%。
3. 掣燕挂塔(←↓P+G)> 飞燕烈脚(↗KK)> 追加。威 35%,难 30%,中 95%。

■陈洛:中远距高手,威力极大,操纵简单,易形成连招,其中穿脚连虎环掌(↘K→P←→P)虽然较难形成连技,但用来打乱对手防御是一个不错的选择,而连环裁腿(↓KK)与连环掌(↘PPP)足可令你的对手觉得站防也不是,蹲防也不是。陈洛乃中级角色。

1. 双虎烈把(↘P+K)> 虎枪掌(←→P)> 大跳跃追加。威 35%,难 20%,中 60%。
2. 飞虎转身掌(←←P)> 连环转身脚(PPPK)。威 40%,难 55%,中 30%。
3. 柳手挂塔(←↓P+G)> 飞虎转身掌(←←P)>(↓P)> 连环截腿(↓KK)> 追加。威 45%,难 60%,中 30%。

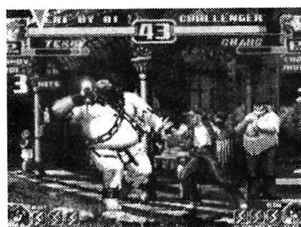
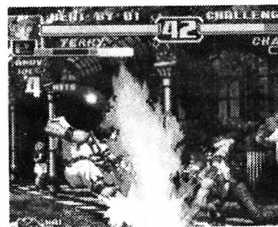
■莎拉:十分赖皮的角色,实战中连环下截(↓KK)与连踢腿(↘KKK)起动形式十分相似,而两者都是中了第 1Hit 就十分再难防住的招式。中级者角色。

1. 膝撞(→K)> 倒跃踢(↖K)。威 25%,难 30%,中 45%。
2. 膝撞 > 连拳倒跃踢(PPP←K)。威 30%,难 10%,中 30%。
3. 下式高踢(↙K)> 肘连旋风脚(→P←K)> 跳跃追加。威 30%,难 25%,中 70%。

注:本文是一些实用性较强的连技,不包括限定型连技

99 年 10 期 FF8 的记录,我说他 30 小时可真太慢了,13 小时足矣!斯考最强武器得到,卡片只差拉格那和外星人两张,如唤兽仅差伊甸,最高等级斯考 11 级,陨石等魔法得到。有假必天打雷霹我,这一“究极”记录还保存在我的记忆卡中。(重庆 无敌×菲罗斯)

K99 标准连续技(二)

■特瑞的步步高就是要连接更好的连续技！！

★一、蹲弱踢>蹲弱拳>步步高>以各种必杀技来 CANCEL

此连技输入成功不容易。可去掉“蹲弱拳”那段。

★二、跳强攻击>近立强拳(2 段打满)>各种必杀技 CANCEL

此乃跳系基本连技。“各种必杀技”指：弱火焰冲拳、弱碎石踢、灌篮强击、两种超杀。近立强拳 1 段时可接能量牵引、倒跃踢。




→用特殊技来 CANCEL，后接 CUNK，别有风味。

■东丈的爆裂飓风猛虎踢应分场合使用！

★一、近立强拳>低踢来 CANCEL>旋风拳 or 爆烈飓风猛虎踢

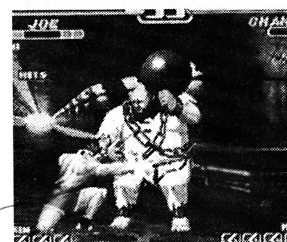
如想以跳跃攻击来启动此连技，切记打点要低。飓风猛虎踢在这里只能出通常版。

★二、蹲弱踢>蹲弱拳>用各种必杀技来 CANCELL

“各种必杀技”指：“爆烈拳(4 发)>重手爆烈拳终结(>追加近立弱拳)”、通常版猛虎踢、死亡龙卷风 MAX 版等




→东丈的低踢可连接必杀技。超杀要通常版。




←东丈在蹲弱拳后，使出了 MAX 版超杀。

■COUNTER MODE 不知火舞的连技破坏力令人发指！

★一、蹲弱踢>近立弱拳>CANCEL 红鹤之舞(↘B,1 段目)>小夜千鸟>以龙炎舞来 CANCEL

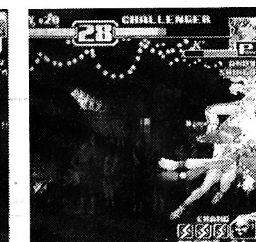
角色唯一下段启动的连技。红鹤之舞 1 段目时发超必杀忍蜂也是可能的。本连技要求输入手法高明，打者需多多适应。

★二、COUNTER 态时：蹲强拳>红鹤之舞(1 段目)>用弱龙炎舞来 CANCEL>忍蜂的 SUPER CANCEL！

威力特大。中途的龙炎舞用重手也可，只是要在画面端才可打满 2 段，如果重龙炎舞只打 1 段则毋须版边。




←龙炎舞的第一套连续技，龙炎舞的出招要快。

←龙炎舞时就要输入忍蜂指令，成功则对手被灭。

■安迪在击臂背水掌之后的追打要视情况而定！

★一、蹲弱踢>蹲弱拳>上面(1 段时)>各种必杀技 CANCEL

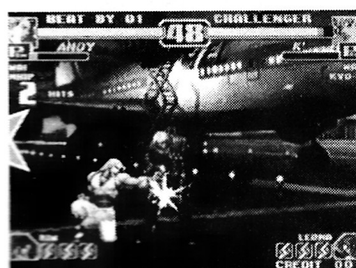
必杀技指“斩影拳>疾风横拳”或“弱/MAX 的斩影流星拳(超杀)”。打完对手可跳跃继续追打之。这套技巧在输入上多少有点难度，属下段起的贵重连续技。

★二、跳攻击>近立强拳(1 段目)>击臂背水掌>各种追打

击臂背水掌后的追打情况较复杂。如下：

A.背水掌之后位于画面中央时的追打：①DASH 上面(2 段)>跳强攻击②DASH 上面(1 段)>强空破弹来 CANCEL③(向前上小步)上面(1 段)>强斩影拳

B.背水掌后位于画面端的追打：①退后，接“上面(2 段)>上面(2 段目时)>大跳跃强拳”②强超裂破弹(击中对手 6Hit 则较理想)③强超裂破弹 MAX 版





←安迪的第一种连续技。『上面』第一段时必杀技使出。

 KOF98(ARC)：805400，七枷社一律一挑三，LV8 级。主要围绕↓↘→A(1000 分)进行。用此技把电脑扔起，然后跳 B，落地后 B>↓↘→A。再跳 B>……每局最后可依血取法：①↓↙←B>↓↙←A/C(血够)②跳 CD(血不够)。最后一组和 BOSS 例外。(云南昭通 陈传毅/街机留名 CCY

反击技漫谈 北京 SPECIAL

天师兄:总觉得你很讨厌。嗯?首先你给人以以小卖小的感觉,且打街霸就用真豪鬼(无聊/赖),好像别人就赢不了似的。所以对你的评价是“外强中干,又不承认自己的脆弱”。

SPECIAL 兄:我打街霸从来只用肯、桑吉、苏杜姆哥儿仨。SUPER CANCLE 达人现郑重向你宣战!(笑)

反击技是格斗技巧的重要组成部分,这里我所谈的广义反击技,即化解对手的攻击并能给予反击的技巧都应属于反击技。这种技巧更适合于喜欢稳扎稳打的实战派格斗家。以下为我对反击技的认识:

反击技包函的范围很广,主要包括三类:

一、当身技。说到当身马上会想到吉斯(其当身有“恐怖”的前缀,尤其在 RB2 中三路防守密不透风)其实使用这类技巧的人物有很多,按照范围大小又可分为两类:

(1)普通型,这种类型很常见。招式本身不具备攻击判定,但可以抵消对手的一次打击(当然也有三次的。如 RB2 中洪福的必胜逆袭拳↓↙←+C)然后出招,多属上中段,对空性能不错。如吉斯,玛丽(头部飞弹↓↙←+A/C)、比利(水、火、龙追击棍↓↙←+B/D)。

(2)范围型,与普通型很像,也可归为上中段,但用来对空实属找死。如大门五郎(根返↓↘→+B/D)苏杜姆(白刃→↓↘+腿)。这些技巧的使用率很低。此外,《天草》中柳生十兵卫的架刀,弹挡或空手入白刃(↓↙←+D)仅对斩有效,而对腿攻击(D)无可奈何。所以柳生堪称最强的架刀也会被跳跃+D 击溃。还有一些有攻击判定的当身就不多说了。

使用这些当身技时应注意几点问题:

(1)当身技不能过于频繁的使用。你的当身从对手的猛烈进攻中得手一两回后,对方一定会小心翼翼,不敢轻意出招。这就是扭转攻防局面的好机会。你应大胆进攻,使对手陷入被动地位。在进攻中也可夹带当身,若能架住蓄谋已久的超杀,肯定会在对手心中留下阴影。若频繁使用,低手尚可,遇上高手,被 KO 的一定是你。

(2)切不可依赖当身技对空。对手的空中攻击应尽量用对空技还击而不是当身。否则高手会用极简单的方式诱你上当。你要问:“没有对空技呢?”好,下面就举一个例子:对方空中防御的姿势跳过来,之后的招术有三种可能有性:

①不出招直接落地,然后上前摔你。这种对手猜测你会使用当身,之后尽量减小落地硬直,更使用当身无效的摔投。你应一直防持防御姿态,在其落地的一刹那用出招快的招术(如轻拳)封死。

②在你的角色头部附近出招。对手会认为你在这样极短的时间内使不出当身(使出也来不及),这时应防住后上前摔投。

③低段位出招。对方是真正的高手,不但认你使不出当身,增加了硬直时间,并强制解除自己的落地硬直。对付这样的高手,还是先乖乖防御吧!

其实对手还可以越过你的头顶或逆向进攻等,都必须先以防御姿态应敌。当然你可以垂直或后跳使范围较大的普通技,迫使对手空中防御,落地后再用当身反击。

(3)使用当身最重要的一点——出招时机。由于是最重要的,反而觉得没的可写。诚然,如 VR 战士中的返技一样,绝不能靠判断对手的行动来出招(否则后果自负),能且只能凭直觉(注意:是直觉,不是感觉,更不是瞎蒙。有什么区别?回去查字典!)所以只有靠丰富的作战经验和在短时间内了解对手的基本打法和最熟练的招术,因为在最后关头,对手往往会下意识地使用最熟练的打法(你也一样)拥有上述条件后,你自然会在恰当时机使出当身。这并不是跟没说一样,有些事不一定要说明白,而且这些也说不明白。“此中奥妙只能自己去体会。”

(4)心态保持冷静。这是最难做到的。

二、闪避。闪避并不是只用来躲避飞行道具的,也可以闪避对手的其它攻击,这样能更直接的接近对手。有闪避性质必杀技的角色有李烈火(月华 2)玛丽(RB2)李香绯(RB2),尤其是李烈火的霞(A+B)可接 4 种追打,按 B 为蹲防不能,按 C 则为站防不能,在接触战中占尽了便宜。玛丽的头部飞弹(↓↙←+A)有三种追打,其中 C 可作近身摔投技使用。李香绯的醉拳(攻击判定出现一瞬间按着 A 拉↑、→、↓)可对上中下三路,上段有追打特性,若能熟练掌握,就可丰富你的进攻方式。当然,普通的闪避(如《天草》)使用恰当的话,能为连续技创造更多机会。

还有,闪避在进攻中发挥的作用远比防守时要大。如李烈火用“上踢下绊”,对手防住空中 B 后,你可以用(↓+C)或摔投,而↓+C 对手不可能防不住,上前摔投又极易被弱斩打回。所以在落地后略一停顿按着使用霞(A+B)。“略一停顿”的作用是看对手的反应,对手沉不住气的话想出招试探,你正好避过,之后对手就任你宰割。若没有动静,可根据其防御姿态选用(B 或↘+C·C·C·→+C)来追打。相对而言闪避比当身的安全系数要大,所以可以大胆放心的使用。

三、普通反击技。即狭义概念的反击技。SFZERO 系列的防反,月华系列的弹挡,RB 系列的 H·POWER 都是这一类型。由于这些技巧攻击力较小,不宜作为进攻的主导,所以主要用于白热化阶段。特别是对付那种爱用超杀耗血的人十分管用。举个例子来说。《月华 2》中,使御名方守御与对方打得都没剩多少血了。这时把对方堵在角落里然后使超杀耗血。对方防住后,有可能在你使第二个超杀前出斩。若你在超杀收招后适时按下 D 键,对方一定会对刚才的行为后悔。要是他预计到你还会用超杀,他会在你出招时(即手发光时)用弹挡。这时你可以把超杀蓄住打个时间差。到底对方会采取哪种方式呢?凭直觉啦!

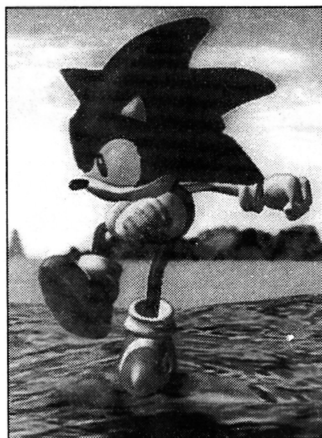
反击技是贯彻“防御反击,后发制人”思想的中心内容,通过反击可以变被动为主动,也可以使优势更加优势,更是破坏对手连续技的重要武器。那种在千均一发之际化解对手进攻反败为胜的感觉是机械的按键来 KO 掉对手所无法比拟的。对于实战打法来说反击技只是沧海一粟,其中的乐趣真的只能自己去体会了!

天师!首先感谢 8 期登我太 8,但我万万没有想到不少玩家竟如此质疑!!!安顺虽小,亦不能受辱,此次寄记忆卡也是为了给我们贵州人争回一点面子,望你给予支持!上次的记录早已因烂卡而丢失,买不到原卡,重打一遍寄了去!主角 20 级,比上次多了 4 级只因在地狱岛找“龙之牙”时不幸打死一个怪兽,塞尔 20 级,阿威恩 22 级,3 女一级未升。高级魔法抽到 100 个,卡片只差 3 张!ω已干掉,所有怪兽全部能力均炼出,33 小时通关!

我想,那些玩友之所以有疑问并且还提出许多论点来反驳也不能全怪他们,可能是由于他们的游戏水平还不够高吧!再次声明,我不用金手指。(李荆州)

●KOF99:6 年了,老人物外型一点没变。这点上该向 CAPCOM 学习。(天津 刘琦)

●SPIKE OUT:本人认为此 GAME 是史上最牛、最爽、最 COOL、最棒的 ACT 了。SEGA 真伟大。(北京 王文涛)



索尼克冒险(SONIC篇)

DC | 厂商:SEGA SOFT8研(SONIC TEAM) | 类型:AVG/ACT
发售日:98.12.23(国际版 99.10.14) | 振动对应、VGA对应

"索尼克冒险"是SEGA也是DREAMCAST的世界级作品、玩家必备之作,该作拥有十分丰富的剧情,以及与情节结合得十分紧密的BGM。剧情与BGM均感人至深。

游戏一共有6名角色,全部通关后隐藏的SUPER SONIC出现,用它再爆机则赏你"免费"观看各人通关后的ENDING(制作者名单)。此6人全是正面角色,各自拥有鲜明的性格特征,通过他们在游戏中的"丰富动作"我们可以明显看出。

游戏的进行方式是"AVG"→"ACT"→"AVG"→"ACT"……。即先要在某处寻找动作关卡的入口以及其他一些宝物(有时还要发生一些对话事件),然后才能进入各ACTION STAGE。游戏基本是以即时演算的方式来完成上面过程的,唯一一处的CG动画就是OPENING那一段,也正因如此,在发生事件时,镜头视角的转换才能够达到电影级效果,进而表达出角色微妙的情感变化。

在游戏的AVG世界有这样几个主要区域,城市、遗迹、飞艇,等。每个区域均有若干个出口,通向各ACTION STAGE。而区域之间也是可以相互往来的,通过电气机车、矿车、旋风号等交通工具就可到达,注意:从城市里的火车站乘车所到达之处,我们称之为"中转站",从这里可以向遗迹和飞艇进军。而玩家应将每个区域内的坐标和方向弄清,这样可很容易地找到动作关卡入口。

鉴于本作的庞大,这里无法将每个细微之处一一道明,只对AVG中的必备重要宝物加以点明,一些不必要的物件就忽略了,同时对ACT关卡中一些不太好过、容易死人的地方加以解决。

让我们回到MD时代的快乐时光

在本作中,索尼克仍旧是爆烈无比的"男一号";TAILS是个机械师,正在进行自己的"旋风"号飞机的试飞,是索尼克最要好的朋友;KNUCKLES则与索尼克互为敌人;艾米是女主角,为了保护一只小鸟而卷入许多事件;BIG是一只胖猫,在林子中以钓鱼为生,与他相伴的是一只青蛙;最后是机器人102,这个角色比较特殊,从为蛋头博士卖命到救出艾米的小鸟,机器人在游戏中被人性化了,其内心深处向善良一面转化的过程尤其感动玩家(他在监狱中与被困的艾米相遇之际,柔弱的小鸟从艾米手中飞出,就那样停在他面前……102于心不忍而开门)。

坏蛋就是EGG MAN博士他们了。这邪恶天才科学者搞了个EGG CARRIER军用飞艇,同时还在培养一个名为CHAOS水怪,妄图统治世界。因为这水怪需要汲取远古时代的宝石中所蕴藏着的巨大能量才能进化至完全体,所以敌我双方便针对着"宝石"来展开故事(随着情节的深入,角色发生事件时有时要回到古代)。

有了以上的基础知识和你以前玩历代SONIC的经验,游戏时就容易进行多了,你会发现在本作中出现的人物、车辆、场景、事件等许多方面都"似曾想识",只是变成了全三维的。

最后,大家不妨留意一下游戏中的配音演出,特别是TAILS、艾米、102三人以及SUPER索尼克变身前在百万市民的呐喊助威声中发誓保护STATION SQUARE时的悲壮。国际版中的英文配音不知能否达此水平?还是请设定成英文字幕日文配音吧!

这款游戏绝对超乎你的想像。它没有动画,却像一场电影。

"可我现在并没有DC机呀……"
"你不能没有梦"

◇文/长春贾金鹏◇编辑/天师

■AVG1:CHAOS 0

比较简单,跳着撞它两次,它会跳到高处继续攻击你,躲避中再攻击一次可过。

ACT STAGE1:海岸

美丽的海边景色,白给的一关,TOO EASY。不妨欣赏一下机能。本关难点:中途会碰到那个桔黄色"谜之发光体",它提示你须经过几次反弹器的反弹才能前进,在反弹器上时再按跳即可。

■AVG2:STATION SQUARE(城市)→MYSTIC RUIN("中转站")

过关后你又回到了出发点。这时你要从所在的游泳池向外面的世界走。身边的建筑物上就有门,进去后来到饭店里,先注意观察地形,这里共有三个出口,有向上的楼梯,还有电梯。三个出口分别是通往CASINO(赌场)的、火车站广场大街和向STAGE1进发的饭店泳池的;楼梯通向二层,后面会用到;电梯可以到养查欧的地方去,你要不想养,当然可以不去。

从电梯处左手那扇门向外走,来到街上。找火车去吧!上了车你会来到"中转站"。注意,这就是从城市到"中转站"的路线,以后少不了用到。

来到"中转站"是为了打EGG HORNET的。博士发完一次导弹后会向索尼克冲过来,躲开后会发现它竟扎进地里,这时攻击之,三次后过关,无难度。

打完它,观察"中转站"区域的地形。这里有与火车站相连的木楼(随着情节的发展,以后可从此处乘船出海);有一座小丘,小丘上是水利机械和TAILS的飞机库;还有一瀑布,瀑布左手是矿车;瀑布右手有一山洞;另有一处矿车可通往养查欧的地方;后面随着情节的发展,木楼对面出现一个山洞通向别处。

去往飞机库处,找到一颗风之石,按B键拾起后拿着它来到瀑布右手山洞,放置于机关处。

ACT STAGE2:风之谷

在第一记旁边跳下去有个1UP,但只有索尼克具备了"金环路蓄力"大法(装备"LIGHT SHOES"这个永久提升角色功能的道具即可,后面会提到具体取得办法)后才可吃到那个1UP。过第二记后来到吊桥,吊桥对面有个1UP,吃完金环后马上跳到对面,不然龙卷风毁掉吊桥你就吃着了。随后索尼克被卷至上天,来到一个写着"1"的反弹器上,反弹!来到第三记,在跑道前有个高速鞋,击毁

●A:跳(跳跃中A为JUMP攻击)●B/X:蓄力冲或者拾放物品●Y:对话(从人或彩电处得到信息)
●L/R:视点变换●十字方向键:探地形●B+摇杆乱摇:将成熟的椰子从树上摇下(仅限养查欧处)

石墙进入高空跑道……SONIC 被弹到平台上下去后乘坐火箭来到第四记(若用"金环路蓄力"可不用火箭,沿金环蓄力冲到对面,可得"磁力吸环器"和 1UP)。

■AVG3:回到"中转站"

索尼克来到瀑布下，只要碰一下石台阶，就会从上面掉下来一个灰色的查欧蛋。于是索尼克把蛋捡起，通过这里的矿车来到养查欧处。

<养查欧的方法>　　注:养查殴时严重浪费 VMS 容量(190/200)

只要把找到的查欧蛋带到 SS/ MR/ EC(养查欧的三个地方，即城市、"中转站"、飞艇各有一处)，然后把蛋扔出去，蛋摔在地上,小查欧就出来了。然后把每过一关时救出的小动物带到这里，你喜欢什么动物就把什么抱到查欧的面前，它就会吸小动物身上的气息，查欧的外表和性格都会产生变化。还可以把长熟了的椰子摇下来给查欧吃，更可以与别的查欧比赛。如果你想把查欧带到 PDA 里的话，那就把你最喜欢的查欧放到 PDA 台子上，让索尼克踩上红色的钮，再放下查欧就会有选择 PDA 的画面，选择好 PDA 后按 A 决定就行了。(注意,在屏幕右上角出现 NOW SAVING 或 PDA 屏幕出现！号时不可以从手柄上拔下 PDA)。

如果你略过了查欧部分，可直接乘火车回到城市。这时已是黄昏,在街道左面有个井口,于是索尼克就跳了下去,在井下终于得到了"LIGHT SHOES",有了它就可以使用"金环路蓄力"了。向前走发现个机关,踩上去,出现一溜儿金环,试用一下大蓄力(按住 B,再站到金环下松开),上去了。出口是一个房屋,屋里有个查欧蛋,可惜有机关,拿它不走。不过索尼克来到第一次和幼年 CHAOS 作战的地方(沿街道一直向里走)，发现一个和查欧蛋大小的石头,于是就来个偷天换日,把换来的查欧蛋送到 SS 即可。

想发展剧情要去饭店大厅。上楼,有 2 个机关,一个是出一排金环通向对面的门，一个是打开对面的门的(但很快门就关上了),你只有对着金环路使用大蓄力才可"飞"过去,SONIC 得到一个蓝色攻击型手镯。

在饭店大厅里找到通往赌场的门。来到 CASINO 大门口，通过信息电视得知大门已坏。"谜之发光体"会告诉你如何进门。大蓄力,踩机关,沿着金环路撞向大门上的黄色机关!

ACT STAGE 3:赌场内的弹珠台

里面有许多机器，撞它一撞会掉下些金环，但这些金环太少了,不够用,你需要将累计 400 个金环送至赌场大厅的金库中才可过关。想得到大量金环就请来到弹珠游戏室吧!弹珠台有 2 种,一为索尼克的,一为 NIGHTS 梦精灵的,玩哪个都无所谓!但这里真诚建议以前玩过 SATURN 版"梦精灵"的朋友选择 NIGHTS 弹珠台。这时你一痛猛打,可能会被带入多层次的"NIGHTS"世界。如果你玩过 SS，那么，当你重新见到经 DC 复刻的 SS 版梦精灵第一关画面，伴随着耳边响起的那首重新混音并经 64 路音源输出的超经典 BGM,可能也会想到当年的时光吧!

找到金库了吗?踩到机关上,索尼克被夹了起来直抖落,金环都掉下来,越堆越高,索尼克因此可以跳起来踩到大瓶。过关!

■AVG4:赌场外

SONIC 出来后根据画面提示，在一个胡同里找到冰之石，取之。然后来到饭店大厅,电梯左手即是通往"站前广场"的门,坐上火车来到"中转站"。

这时"中转站"木楼对面出现了一个山洞,进去后首先发现了一个冰洞,将冰之石入在机关处即可。

ACT STAGE4:冰洞

这里要爬冰针，不难。往前走……。一直走到冰台上有个机关,踩上去后会出现一座冰桥,在一定时间内冰桥就会消失,所以必须快点跑到对面。过了第二记后有个反弹台，反弹至一个断桥上，一块冰掉下来，随后吊门开了，刚走出山洞就听见轰隆隆巨响,SONIC 向上一看原来是雪崩。幸好下面有一个滑雪板,于是跳上滑雪板全速冲下。

■AVG5:

回到了"中转站"。这时要与 KNUCKLES 对战,攻击他 3 次即可。然后还要与 CHAOS4 对战,这家伙已经长大不少。由于是在池塘中，所以要当心它用大面积的波浪攻击你，它也会潜游至你所在的荷叶下攻击。而索尼克只要看准时机在它把头伸出水面时跳跃攻击即可,攻击 5 次过关。

之后应来到 TAILES 的机库,让马鲁斯载着玩一个正统立体射击小游戏。注意将机炮键按住就可锁定敌人,松开则发射导弹。

又回到城市里,SONIC 在赌场附近碰到了恋人艾米。下一步是去到火车站对面的公园入口。

ACT STAGE5:星光公园(TWINKLE PARK)

索尼克来到一个圆形碰碰车场地。对碰碰车上的小怪物进行跳跃攻击,然后必须迅速登车(否则准被撞)冲进跑道。中途可加 1UP,众多金环的取得就要看你驾车的水平了。到了有一保龄球发射器的地方，会将索尼克弹向一排瓶子，如果将其全部撞倒有环奖励。

■AVG6:

出来后,进左面的门能玩迷你游戏"碰碰车"。索尼克下了电梯在外面草坪上找到一"社员 CARD",拿上这个卡,来到公园入口左边的升降机闸门处。

ACT STAGE6:高空高速路

过了第一记后有两条道，走上面能吃一个高速鞋。进入跑道后要大角度向右转弯,小心跑出跑道。走下面时,在跑道前有一个大钟,跳起来撞击它能掉下许多金环,但却是有限的。合二为一后在跑道右边会有跳台，注意，在第一个跳台右边的楼顶有许多环……来到楼顶,有直升机迎接,它能把你带到第二记。前面有鞋和火箭发射器，火箭把你带到另一个跑道上，争取踩上所有的加速器落在空中的小台上,然后连续攻击敌人后就能吃到 1UP。落到下面的楼顶上后，攻击跑道边上的怪物能吃到一个炸弹，然后用火箭来到楼内。SONIC 站在玻璃台上,突然玻璃碎了,索尼克从楼上掉了下来,顺着大楼从上往下狂奔,一路东西不少。

总算走出了大楼，用右边的加速器跑到楼顶能吃到环。下面的马路上汽车很多,不可撞上。

■AVG7:赌场附近

索尼克看到艾米被 102 掳走了,于是就到火车站乘车追去。下车,走下木楼,从对面的山洞进去,一直向里走,发现有一出口。出来后向右走,还会发现一个山洞(即第 7 关"红土地"的入口),但是有个小猴子在把守,进不去,不过再向里边看看,从一块石头上发现"太古之光",有了它,只要来个大蓄力即可攻击到小猴子。

ACT STAGE7:红土地

有一定难度。……过了第一记后还有一火箭发射台，但是没有火箭，你须得踩一下旋转铁球后面的机关才行。……又有一个没有火箭的发射台,在它右边就是机关,机关右边还有个 1UP。到了山顶后,在右边的角上有 1 环(指 1 宝箱的环),,到了前面的山顶没有路，应跳跃攻击敌人，让敌人充当"反弹器"即可到达对面。后来能见到 3 个连着的弹簧台,请用靠外边右手的那个,能吃环。前面还有一发射台,机关就在旁边,当心被锤子砸着,坐上火箭一直按上能吃到 1UP。过了第四记后有几条云梯,跳起爬之。

再经过记忆点已经进入山洞。这里有时需连续跳跃攻击敌人来到对面，然后岩浆开始涨潮，得快点跑。过了第六记后，在齿轮前的一块地上有 2 环(指 2 个宝箱的环,非指散环,下同),连续跳跃攻击敌人后来到一块岩石上，这里有一溜儿金环通向弹簧台，于是使用大蓄力来到对面。还有一个石桥,绕一圈后来到弹簧台,索尼克被弹到一个有加速器的岩石上,用右边的加速器能吃环。

■AVG8:

同前面玩的空中射击游戏一样，这次你还得和 TAILS 并肩战斗，只是好友的飞机用上了大钻石(即蛋头博士也想得到的其中之一),威力强大还能变形,所以这次到关底时增加了 BOSS 战。

本作在日本的销量是 474,328 本,成为 DC 上销量最高的游戏。世嘉自己为 DC 制作的日版游戏,总销量为 2566204 本。

ACT STAGE8:空中飞艇

这一关SONIC要从飞船下面跑到上面，所以要小心掉下去，相对上一关而言,本关更难些。

来到第一记，马上向前冲，因为有飞艇上的炮台要轰烂你所走的桥。又到一巨柱，爬上梯子后有一弹簧台，如果不用它，连续跳跃攻击敌人后在对面能吃到1环；使用弹簧台则要依次从三个旋转巨柱间跳跃通过。接着到了云梯处。索尼克被弹到一块铁台上，小心被风吹下去，前面的台上有磁力、1UP和无敌，吃完后回到铁台上，用弹簧台能吃到鞋，吃4环后来到第三记。在三记下面有1UP,过了第四记连续攻击敌人到对面能吃磁力。来到2号柱子时最好爬上最高的那层桥再往3号柱子跑，这样就是被炸下来也不会掉下飞船。到了第五记已是飞船上面，这里的风很大，容易被吹下去，前面有4环，从右边走有一个大炮台里面有一个连跳台，跳到飞船前面后能吃到一个炸弹，可跳跃击破大炮台吃宝。

过了六记后一直向前跑，要小心陷阱，然后会见到一个特大号的炮台，索尼克只好以火箭炮来轰它，此举必令玩家过足瘾。在第七记前后两个炮台里有无敌和磁力，从第七记右前方的电梯上去后来到吊车前，跳上吊钩，旋上一圈，能吃个1UP，如果跳到对面就能来到第八记。在移动的4个铁台下面各有1环，请利用滑动铁台跳上对面，这时重心变了，风特大，飞船就像向上飞似的，此时须按甲板上的箭头方向前进，在到第九记前能吃到许多环和一个1UP，在九记旁有一个弹簧台把SONIC弹上跑道，来到机关旁，踩之，前进即见到大瓶，跳上去过关。

■AVG9:飞艇上

回到飞船上，有几个门进不去因为那不是它的情节，有一个门前有6个字母，踩错字母会掉下来大小不一的锅来砸你，顺序踩EGGMAN六个字母，就能进入第3个养查欧的地方。不过，索尼克还是应坐电梯来到飞船上面，因为这样才是剧情发展的所在，SONIC将和102打上一场，不难，3次攻击过关。SONIC来到一个有机关的船舱内，蓄气后踩上机关，沿着金环路冲上驾驶舱，索尼克坐到大椅子上，则椅子就会向前移动，露出一个门和机关，踩上机关后飞船就会变形。SONIC再次来到圆形平台上，这时要打CHAOS 06了。办法是：当大怪物向你扔小卫星时，让索尼克连续跳起击落之，使之与大怪物碰撞，再趁其冰冻时跳跃攻击。

ACT STAGE9:古代神秘遗迹

……进入隧道中的跑道后，要快跑，出洞后马上减速，看到针山时应蜻蜓点水式跳到第一记处(右有1环)。索尼克向左一看有机关，踩上去水面就会向上涨一块，再用蛇形船到上面一层，依次踩上层的3个有蛇头围着的机关后，最上面的门就开了。这期间能吃到2个磁力，1个1UP和1环。过了第二记后就来到洞穴的深处，这里一点儿光也没有，SONIC需要操纵身边的镜子使它反射对面的微弱光亮，这样前面的路就会被照亮一点。这样反复几次，就会来到有一溜儿金环的地方，只需来个大蓄力即可冲过去。至第四记后，有一块大石头，向下滚，必须快跑，其实在那个斜坡上你还是有机会吃到环和磁力。过了第五记，来到个大厅，在大厅的三个角各有1环。在大厅前面和右面分别有一个石机关，踩一下墙上的石板就会移动一下，直踩到石板连起来时，索尼克就可以走上去了(壁上行走的过程较长，不必烦恼。按活路走自有尽头)……过了第六记，机关台的下面有2环，来到机关前，踩上后出现金环路，大蓄力后过关。

■AVG10:

索尼克来到悬崖边上发现了蛋头博士大本营的入口，来到里面只发现一个密码门(生化？)，把所有机关踩亮，门即开，进之。

ACT STAGE10:飞艇老巢

这关着实有点难度，需要玩家具备耐心细致的心理素质和准确无误的操作手法方能通过。一上来先吃几个散环以补充体力，对虾兵蟹将们则不要过分苛求。来到第一处的弹簧台，请上去吃1UP。过了第一记的跑道后在右边有一个1UP和2环，但要先激活激光发射器才可以吃。过了第二记后，来到传送带，在第二条传送带下面有5环，然后连续跳跃攻击敌人到对面能吃1UP和2环，最后用弹簧台回到第2个台上。这是最难的地方之一，要掌握好跳跃时机，如果对技术没有信心则请直接跳跃传送带前进。向前走会遇到大转筒，这时有一处需要用加速器才能进去，加速后千万不要乱按方向，以免误事。往后则是一些需要跳跃技巧的地方，不难。SONIC来到一个机关前，踩上它则平台上升，然后连续跳跃攻击敌人来到对面，又是一大堆跳跃，这时要注意躲避大锤。过了第四记的电梯后，前面有不少吃的。过了跑道后会有许多电子怪物，非常多不能恋战，走为上。在第五记的右边有4环，想吃到得费点劲。第五记后有两处需要借助风扇风力上行的地方，这里容易死人，原则上，第一处风扇前很简单；在第二处风扇前，SONIC需要跳到有风力的地方，关键在这一跳：按A键的时间即不能太长，又不能太短，按后即松手，但左手的方向↑是一定要按住的。下面会来到一间有加速器的房子中，想吃宝还得加速，这时也不得乱按方向键，否则落不了脚。接下来还会遇到第三处风扇，顽强过之，来到第二批电子怪物的房间。过了第六记后是个悬崖，跳下去的空中旅途有不少环，落到下面后还能吃鞋，再用弹簧台上去能吃到1UP(此处也可直接从悬崖落到空中的那块特定平台上，不必落到最底层。接着还有风扇处，大胆过之即可)。过了第三批电子怪物后，用右边的弹簧台上去可吃环。过第七记后在左前方有一斜坡，冲上去后发现一排金环通向对面，冲过去后可吃2环并加1UP。过了第八记后机关后使用大蓄力就过关。

<FINAL BOSS> EGG VIPER(蛋头眼镜蛇)

这家伙倒不算特别难。你都打了10关了该对自己的技术有信心了。一上来，敌好似鲤鱼跳龙门般用激光打你，我则只要左右移动或跳跃移动即可躲开，注意：要逆着它跑，顺着跑快了它会连续攻击。这样反复攻击两次后敌人就出来哈哈哈……大笑，向你挑衅，SONIC趁这时可跳跃攻击之。

第二阶段敌退后伸直那条机械蛇的尾巴，这时索尼克应连跳跃攻击其尾巴上的绿色凸出地方(第一跳后不可乱动摇杆)，直至打中EGGMAN，后SONIC自动退回至桥上。注意，索尼克在桥面躲避敌攻击时应小心从缺口处掉下去。在这两个攻击阶段，玩家需一个一个地吃桥上的散环以补充体力，打一次补一次。

第三阶段，敌正面从桥的一端向索尼克袭来，很容易躲过。接着敌退至桥一端，使用两个盾攻击，看好盾至索尼克的距离，按住A键来个大跳，跳到盾上后，让它带你回到VIPER处，跳跃攻击之。击中敌人后，它会继续拆桥，桥上的距离愈短，VIPER离你愈近，但SONIC是天生的英雄，总是能看准时机跳跃至盾上……

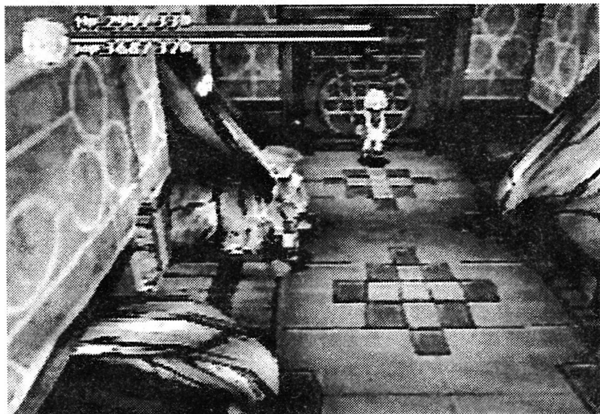
第四阶段，敌已爆，但还会冲向索尼克站的桥面，应机动避之。若能躲开那一冲，方能见制作者名单。

作好迎接电玩新世纪的准备了吗?LET'S GO! PS2、DOLPHIN……

由于玩家的多样性，并本着向前看的态度，这篇攻略终于在压箱10个月后同读者见面。今后亦不排除刊登如"VR射手2K.1"、"维罗妮卡"、"莎木"、"樱大战3"等非PS1系重要攻略的可能。



来信要求增加DC介绍和攻略的读者你们好(亦致"陌生"的上海江磊朋友)：作为玩家中的"星星之火"与"希望之光"，"一小撮"玩正版的同志看似被孤立。风物长宜放眼量，"盗版"早晚进棺材。编者对江磊提出的大陆刊物"无眼光"的意见很感兴趣，但"大势"在此，谁敢不从?



夺宝大冒险

~"变身"与"魔法"的攻关技巧~

"DEWPRISM"难度不高，所以笔者只撰写了简要的流程，并对个别难点酌情介绍。两个主角的故事是并行的，而且大同小异。文章的绝大部分为完整的男主角攻略，女主角敏特的简明流程见本文最后部分。

PS	厂商:SQUARE	类型:A·RPG
	发售日:99.10.14	其它:对应振动手柄

为了救活克莱尔，RUE随处奔波，寻找传说中无所不能的"遗产"

——RUE之章——

雪夜，静寂的森林小屋中，RUE正与克莱尔共进晚餐。突然外面的家畜开始不停地叫。RUE以为是野狼，便提了斧头开门出去。门外忽然恢复了平静，好象什么也没有似的，但RUE却感觉到了紧张的气氛，接着被称为"死之右腕"的魔人出现在他眼前。两人一言不发地动起手来，RUE渐渐的开始招架不住。为了救RUE，克莱尔提着柴刀拼命地砍在魔人的背上。不过，克莱尔不但没能伤到魔人分毫，反而换来了致命的一击……

RUE奇迹般地活了下来，并开始四处流浪。他目的只有一个，那就是找到传说中无所不能的"遗产"，救活克莱尔。

遗产

RUE乘坐的大船停在"**カローナの町**"，街中的店铺还处在准备中，没有开门。与街中的行人对话后便可以出城到"**カローナの森**"寻找**エレナ**。

RUE只身进入"**カローナの森**"，这也是玩者第一次正式控制人物，按□、△是攻击，○键则是特技"变身"，可以变化为敌人，攻击方式与主角大同小异。在森林深处会遇到两个坏蛋正在打**エレナ**的主意，RUE当然不能袖手旁观，只要变身为其他模样便可以靠近敌人并出奇不意地救下**エレナ**。打败布拉多和斯莫基（**ブラッド＆スモーキー**）这两个坏家伙后，由**エレナ**带路来到山顶。RUE上到山顶听说在山崖下有一座遗迹可能会藏有"遗产"，便奋不顾身地跳了下去（在途中有一处是要变身为飞龙，站在已有飞龙像台座的另一侧便会出现通路）。

RUE来到遗迹门口，一只守护兽"**ナイトメア(？)**"吼叫着撞向他。打倒它后便可以进入遗迹中，虽然没有找到"秘宝"，但还是可以拿到"**月の石×2**"和"**シルバーコイン**"。

调查一楼的保险箱时，一个名叫MINT的女孩子突然出现在楼上(她其实便是故事女主角)。听她说话的口气似乎也正在寻找"遗产"，而且她的目的竟然是——征服世界！？MINT得意洋洋，不小心由楼上掉下来，痛得流出眼泪，只好先暂时撤退。走时口中还咕哝着："征服…世界…"

地下迷宫

回到"**カローナの町**"的RUE来到克劳斯家，克劳斯已经解开了部分的古文书。由书中的记载看，遗产被极强的封印封住，至今还没有人能够解开。虽然古书的作者也是一位大魔道士，但却因为得了重病而未能将封印解开。不过，书中还是记载了解除封印的方法。于是按照书中提供的线索，RUE动身前往"地下迷宫"。

在地下迷宫的入口，RUE遇到了MINT，两人决定协力行动，但是看到MINT狡黠的表情便知道她是不会真心与RUE合作的。

进入洞中后要先找到向下的洞穴，具体路线可参考采取"右、左、右、断崖、上、右、断崖、上、(右为道具)、左、(右为道具)、左、左、断崖、地下洞穴"的顺序。

在下一层要先取得全部六块石板，再回到起点，顺序由左至右踩石板便可以由上一层的洞穴继续下落。在地底深处，MINT不小心触动了一块巨石，RUE要迅速向回跑，并藏到凹陷处才可躲过一劫。虽然惊险至极，但巨石也将左侧挡路的大门砸了个粉碎，。

洞口另一侧有一个大湖，RUE正在四下打量，MINT却偷偷的摸到背后偷袭。不过机警的RUE听到背后风声立刻躲了开去，只是奇怪刚才似乎听到了MINT的声音……



接下来，RUE要顺序踏六块石板(踩闪动的)，当最后成功踏到六芒星石板时便可以通过这个区域。继续向前不久会遇到这里的一只怪物(HP90)，击倒它后继续走便来到了迷宫的中心部分。在中心部分的三个房间内取得各重要道具后便可以返回，不过此时出现一男一女两个奇怪的家伙(公爵和贝尔)，他们的目的自然也是"遗产"了。公爵利用分身战法吸引RUE的注意力，贝尔则瞬间移动到RUE身边偷走了刚刚在中心部找到的头饰。追击中，迷宫中的怪物再次并出现攻击RUE，RUE现在顾不得与之恋战，一路向上跑去(注意跑内圈较快)……

回到克劳斯家，RUE显得有点沮丧，克劳斯劝他不要灰心，并说在他到地下迷宫这一段时间里自己已经确定了"遗产"的存在，并要RUE到"**メルのアトリエ**"去向魔道士美露学习打开魔法箱的方法。

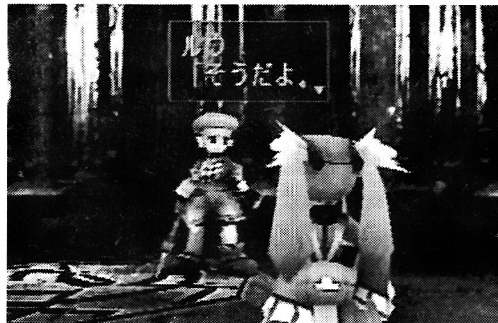
魔道士美露

到城门处选择目的地为"**メルのアトリエ**"便可以出发了。"**メ**

ルのアトリエ”是一个美丽的充满童话气氛的地方，跳到星星上去便可以上到美露的小屋，不过美露现在并不在家，可以乘这点时间玩一玩迷你游戏。(奖品是：**ブロンズコイン**——200点以上、**シルバーコイン**——500点以上、**シルバーコイン**——最高分)

玩过三个迷你游戏，美露也回来了。美露告诉RUE解开封印将是一件非常危险的事，可能会引起世界的破灭，RUE说他非常需要“遗产”，并表示自己会消除不良影响。最终美露答应帮助RUE，不过要求他帮助找回迷路的“**ポプルプルル**”。

在回去的路上，RUE遇到一个家伙打扮成星星，和他对话时他会倒下，选择将他扶起来，如此两次便会发现他其实正是公爵，



不过他死不承认，说自己只是一颗普通的星星……一再追问下他夸奖RUE真不简单，竟然能够认出他天才的化装(傻瓜)。接着两人便动手过招，不过因为公爵穿着厚重的伪装服而经常莫名其妙地摔倒，RUE只好拣现成的便宜了。战胜公爵后，那家伙放下话来说不会就这么算了，并以流星的方式消失在远方，RUE默默道：“那家伙…真的是人类吗？”

回到“**カローナの町**”，RUE又动身到“**カローナの森**”，在故事开始的老地方布拉多和斯莫基(**ブラッド&スモ　キ**　)这两个坏家伙正在欺负“**ポプルプルル**”，RUE一出手便料理了他们。

返回“**カロ　ナー町**”时已经是黄昏时分，RUE回到自己的房间休息。夜里，RUE做了一个克莱尔被杀的恶梦……

因为已经完成了美露的条件，RUE一清早便动身到““**メルのアトリエ**”去。谈话中，美露感觉到RUE似乎并不是人类，于是RUE回忆起五年前的事。

原来，RUE果然有着迷一般的身世。五年前，他由某遗迹中苏醒过来，不知道自己到底是谁，该到哪里去。不知不觉间，他走到了克莱尔的森林小屋。从此，两人开始了宁静的田园生活，直到死之右腕出现，杀死了克莱尔……正是在克莱尔被杀之后，RUE的力量开始觉醒!!

回到克劳斯的家将美露的报告交给克劳斯，他读过之后终于懂了打开魔法箱的方法。宝箱打开后，由里面出来一个魔法娃娃，不过好象不会动的样子。此时MINT走来说这正是大魔道士所制造的娃娃，不过还没有完成。为了将娃娃最后完成，两人分头行动，RUE便负责鬼魂之庙(**ゴーストテンプル**)。

鬼魂之庙

既然名为鬼魂之庙，当然要鬼气森森了，一路跟踪着庙中的番兵向前，遇到宽阔的沟便变身为“**ティグレ**”跳过去。当来到最后的门前时将左侧的“**パペット**”番后打倒并变身为他的模样站在台座上便可以进入大厅，击败守护兽“**アシュラーキマイラ**”后继续向前。

在到达另一个门口时仍旧是变身后站在台座上进门，这一次也仍是要打倒守护兽“**アシュラーキマイラ**”。两次战胜后已经取得它左右两只脚的鞋子。接下来的大门口要变身为骷髅站在右侧台座上并按三角键作出与左侧相同的动作，这样便可以进入大厅了。第四个大门口有四个火盆，变身为“**パペット**”将火焰吹灭即可进入。

回到庙的中央大厅，RUE发现原来打不开的那扇门已经开了，而且好象还有其他人也进入了庙中。RUE追过去发现是“**エレナ**”便要她回去，不过已经太迟了。

途中“**エレナ**”被关在屋外，RUE变身为番兵乘传送装置可以回来。不过这一段时间内“**エレナ**”已经被敌人捉去了。救回“**エレナ**”后便可以继续前进。在最后的厅中公爵正在与守护兽战斗，他得到了守护兽右手的手套。

这已是两人第三次战斗，公爵的身手又有了提高，不过他还是无法打败RUE。战斗后，大厅中的墙壁突然开始向众人挤过来，而所有的门已经无法打开了。公爵出手推住墙壁，催促RUE快快寻找出路，情急之下也没得选择，只好对着大门一通猛砍，最后竟然将门砍开，三人才算脱险。

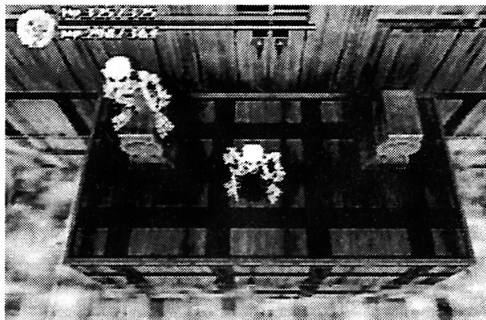
在鬼魂之庙门口，“**エレナ**”多谢公爵出手相救之恩，公爵则将守护兽的手套送给了RUE，看来两人已经有了惺惺相惜之感。

旅馆中，公爵不住地向贝尔磕头谢罪，说下次一定会打败RUE。此时又到了交房租的时间，贝尔只好要店主宽限几天，看来如果再不找到“遗产”成为富翁的话，两个人便无法离开这里了……

回到克劳斯家，众人将找回来的道具装到魔法娃娃身上，娃娃便这样动了起来。不过她对MINT的态度不太好，惹得这位大小姐怒火冲天。RUE问魔法娃娃是否可以自己走路，对方回答说有搭载平衡系统(就是可以走……)。走不上三步，娃娃忽然倒在地上，嘴里说着：“平衡制御系统混乱，平衡姿态复归不能。”MINT笑她不直接说自已一个人站不起来……由于娃娃的系统还不完善，RUE与MINT动身去搜集其它道具，下一个目的地正是“**怒りの山**”。

怒之山

在开始时要由山崖上向下跳，取得“**ドドンゴ**”的变身牌变身为“**ドドンゴ**”，他可以破坏掉岩石。上到半山腰时，公爵和贝尔前来挑战。虽然贝尔使出了魔法兵器，但只要变身为“**ドドンゴ**”便可以轻松将她击落。上到山顶，巨龙韦拉夫先考察了RUE的实力，然后便将魔石给了他。



旅馆中，贝尔、公爵二人正在为再次失败而懊丧不已，同时更为日益干瘪的钱包发愁……同一时间，极恶兄弟布拉多和斯莫基两人在城门口将决斗书交到RUE手里。“在森林中等你……极恶兄弟……”

回到克劳斯家，RUE拿出魔石，MINT也由外面回来，手中拿着被公爵抢去的头饰。将头饰装到娃娃身上后，她终于被完成了，只不过目前的能量还是不足，RUE于是决定到美露那里走一趟。

本刊现征集“龙骑士传说”(PS)、“屠龙战记”(PS)、“DQ7·伊甸战士”(PS)、“口袋妖怪金银”(GB)、“波永的迷宫”(GB)、“牧场物语2”(GB)六款游戏的流程及解析，望广大玩友不吝赐教，踊跃投稿。来稿要求内容准确、字迹清晰，并在信封上注明“游戏研究所”或“攻略人行道”。以上游戏的稿件一经录用稿酬从优。



此时城中的武具屋已经到了新货，可以去加强一下实力了。装备停当后，选择去“**メルのアトリエ**”。当见到美露时，她说有一个古老的方法可以试一试，那就是找有着强大“雷”的能力的“**ゴロタン**”。到美露屋外与“**ポプルプルル人**”（一定要找那个救过的，他与RUE对话最多）对话到“**ゴロタンの部屋**”去，击倒“**ゴロタン**”便可以回去了。回到克劳斯家变身为“**ゴロタン**”为魔法娃娃注入能量，娃娃终于成为了完全体！！

想到与极恶兄弟的决斗，RUE去了一趟“**カローナの森**”。这一次两人竟然带来了新认的老大“麻烦尊者”，分别战胜这三人之后便可以回城了。

在克劳斯家，魔法娃娃的最后调整工作已经结束，可以带着她到“湖畔”去了。第一次到外面世界的魔法娃娃很是兴奋，与RUE玩起了赛跑，但一下又想起了自己是用来解开封印的道具，不自禁呜呜地哭了起来，RUE连忙安慰她。

回到克劳斯家，魔石已经加工成项链了。大家准备出发时，克劳斯却倒下了，原来他一直没有休息过。这样只好由RUE先去寻找去湖之遗迹的船只。提到船，当然要到海边找罗德了，不过条件还是要击败他。

到克劳斯处打个招呼便可以出发了。RUE与众人来到遗迹，由魔法娃娃念动咒文。此时，东天王国的二公主玛娅突然出现，RUE不是对方的对手败下阵来，魔法娃娃只好切断了自己的回路。玛娅正下令杀掉RUE时，MINT与公爵和贝尔突然出现救下了他。

回到城中，MINT、RUE、公爵和贝尔聚在酒馆中商议对策。回到自己房间休息一宵，RUE便动身到湖畔，那里已经立起了一座高耸入云的宝塔……

玛娅之塔

入夜时分，RUE才回到城中。他正在床上思前想后时，忽然听到有人在叫自己的名字，由窗户向下望时发现竟然是克莱尔！一路追踪她到教堂，发现那是玛娅座下的精神力尊者所布下的圈套，与他战斗后他说要想救克莱尔的话就到玛娅之塔来。

一进正门时便遇到了“麻烦尊者”，他守住大门不让RUE出去。沿路向上不断前进，可以取得“传说之头盔”。上到塔顶时克莱尔果然在寻宝，不过那只不过是“变身尊者”变化的。接着，敌方的“机关人尊者”出现并现出真身，原来他正是“死之右腕”。虽然同三个前一样RUE变身为超级状态，但这一次却无法战胜对方……RUE醒来是发现与玛娅身在魔道书之中，那正是遗产之一的“宇宙之书”（**ブックーオブーコスモス**），不过书的作者阿达拿休斯一见到RUE便大发雷霆，并动起手来。变过身的RUE能力已是非同小可，轻松便将他击倒。此时“死之右腕”登场将阿达拿休斯的魔力全部吸收。

一切的前因后果由死之右腕口中道出，原来他与RUE都是创造神巴伦的偶人，目的只有一个，那就是将创造神由永劫的封印中解放出来，重建神话时代……

RUE醒来时，大地正在震动，死之右腕已经用吸收到的魔力解开了魔法娃娃的石化状态，巴伦的圣域出现在天空中。RUE到美露那里请教去巴伦圣域的方法，美露指点他到怒之山向怪焰龙韦拉夫借翅膀一用。

选择去“怒りの山”，在半路上遇到“麻烦尊者”，击败他后便可以通过。接下来是“变身尊者”登场，她又化作了克莱尔的模样，但这一次RUE是不会上当了。上到山巅，终于借到了韦拉夫的力量。

最终的圣域

到克劳斯家通报近况后，RUE决定去巴伦圣域。玩者可以开始作最终决战的准备。首先是要尽量将能力提升，跟着是记录存档，最后便可以出发了，选择去“**ヴァレンの**圣域”。

首先到达的是“二界**の**间”，接着是“三关**の**间”，在那里要设法取得“**ドドンゴ**”的变身卡片来砸开大石，取得“**マグマグ**”可以熔开冰块，变身为“**ヘルハウンド**”灭掉火焰。随后是“四岐**の**间”，此处名为四岐，当真是分支奇多，耐心些便可以通往下一处的“五兽**の**间”。再向上行便可以发现记录点。接着是“二**つの**炎**の**部屋”，要将各屋中的火焰点燃中间的两个，灭掉两侧的两个，并将掉下来的魔石送到其中一间房间中。注意其中一个半灭的火头要变身为“**ジン**”才可以点燃。

完成以上工作后便是与“精神力尊者”的一场大战。对方还是象以前那样强，如果不从背后攻击他的话便必败无疑。击败他后，便可以进入“绝叫**の**回廊”。

在“绝叫**の**回廊”中的战斗可以说是以前头目战的合集，不过RUE此时实力大增，对付以前的手下败自然游刃有余。

死之右腕正在回廊的尽头等着RUE的到来，战胜他后便可以见到巴伦。在他强大的魔力下，克莱尔终于复活了，但是巴伦却看中了她的肉体，将自己的精神注了进去。RUE没有其他选择，只好亲手击倒巴伦……

文／翟宝利　责编/PERFECT

MINT之章(流程)

01. 地点“**プロローグ**”，MINT被剥夺王位继承权。
02. 到“**カローナの町**”后出发森林中救出“**エレナ**”。
03. 于“**カローナの森**”大战布拉多与斯莫基（**ブラッド＆スモーキー**）。沿路可以取得（**ブロンズコイン**×3、**サークルの魔法**）。
04. 到“**森のアトリエ**”，击倒人马守护兽（参见RUE之章）。
05. 到“地下迷宫”，路线可参考RUE之章。
06. 到“**メルのアトリエ**”找美露，玩过3个迷你游戏后她便会出现。此后要在返回时与公爵对战，然后是到“**カローナの森**”救出“**ポプルプルル**”。
07. 接下来是到“**ガムル树海**”。这里要应用绿魔法吹动风扇产生升降梯，其次还要扳动开关确定行进的路线。
08. 到“怒**り**の山”去（详情参见RUE之章）。然后到“**カローナの森**”去与“麻烦尊者”一战。
09. 到“**メルのアトリエ**”借用“**ゴロタン**”的雷电力量。
10. “地下遗迹”
11. 玛娅之塔（**マヤの塔**）
12. 取得“**カノンオーブ**”的强化组件。其位置分别在：一、美露处（完成迷你游戏）；二、酒场的贝尔与公爵处；三、克劳斯处；四、秘密商店买得；五、罗德与公爵找到。
13. 再一次到“怒**り**の山”借韦拉夫的力量。
14. 到巴伦之圣域（**ヴァレンの**圣域）绝战，详情参见RUE之章。MINT的结局是到笑到最后的最终回！！

▷カードをあげる
カードをもらう
デッキのつくりかたをわたす
デッキのつくりかたをもらう
やめる
うけつけ
どのような
ごようけんでしょうか?

口袋妖怪卡片 GB

~目标是将传说中妖怪卡片全部集齐~

人气作品的另类续片。游戏中总共有超过 200 种的怪兽卡片登场，而且每种怪兽卡片都有着自己的个性和特技。玩家要利用已有的卡片，与性格各异的卡片持有者对战，不断磨炼自己的能力，向收集全卡片的最终目标迈进。

文/曾宪洋　　责编/PERFECT

GBC	厂商:NINTENDO	类型:BOG+RPG
	发售日:不明	其它:对应对战线

在被海水包围的不可思议小岛上展开怪物卡片的收集之旅!

开始菜单:

かーどポン　红外线通讯
つづきを あそぶ　继续游戏
さいしょから　重新游戏
対战から あそぶ　接续对战时记录

状态菜单(按"START"键打开):

ステータス　状态
にっき　记录
デッキかいぞう　改组该组合方式
デッキ　卡片组合方式
→つかうデッキ　使用该组合方式
カード　所有卡片
なまえをかえる　改名
せってい　设定
→信息速度:おそい 慢、はやい 快
→对战动画:じっくり 慢速
スキップあり 快速、みない 不看
とじる　取消

改组组合方式时按"B"键出现:

かくにん　确认
ほぞん　保存
かいぞう　改组
くずす　销毁
なまえ　改名
やめる　取消

战斗指令:

てふだ　手札
しらべる　查看
にげる　逃跑
ワザ　使用攻击技攻击
とくしゅ　使用特殊能力
おわり　终了

使用"しらべる"指令后出现:

ぜんたいのば　查看全体的牌
じぶんのポケモン　查看己方的怪物
じぶんのば　查看己方的牌
→じぶんのてふだ　查看己方的手札
→じぶんのトラッシュ　查看己方用过的卡

ようごじてん 用语辞典
あいてのば　查看对方的牌
→あいてのポケモン　看对方怪物
→あいてのトラッシュ　查看对方用过的卡

使用组合方式记录机(デッキきろくマシン)出现的指令:

デッキをきろく　记录组合方式
きろくをけす　删除该组合方式
デッキをつくる　使用该组合方式
やめる　退出

通讯对战时的指令:

カードをあげる　传送卡片
カードをもらう　接收卡片
デッキのつくりかにをわたす　传送卡片的组合方式
デッキのつくりかたをもらう　接收卡片的组合方式

★快捷操作方式:

手札栏中按"SELECT"键可整理道具，在战斗时按"SELECT"键可查看全体的牌。

↑+B 查看敌方怪物;
↓+B 查看己方怪物;
←+B 查看己方用过的卡;
→+B 查看敌方用过的卡。

行走时按"B"键可加速，在设定中将速度调到"**スキップあり**"后按"B"键可使战斗加速。

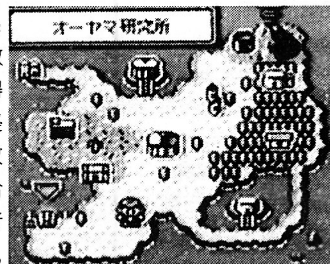
★剧情介绍

游戏的剧情相对简单，只要打败岛上各俱乐部的 BOSS 取得相应的徽章即可。集满 8 枚后进入"**ポケモンドーム**"再挑战 4 位 BOSS，最后打败最终 BOSS"**ランド**"，进入"荣光の间"就爆机了。在"荣光の间"不仅可看到传说中的卡片组合方式，还可得到传说中的 4 枚怪物卡。

★手札和山札

手札，手上持有的牌;山札，每回合抽取 1 枚卡的那堆牌。由于每个组合方式最多只能有 60 枚卡，除了 7 枚手札卡，2 至 6 枚"**サード**"卡，还有 40 多枚山札卡可以在对战时抽取使用。

★战斗胜利条件



◀冒险在奇异的小岛展开。

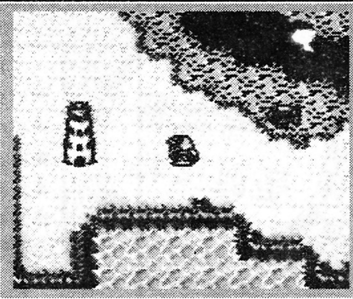
胜利条件的判定为：怪物是否已全灭、山札数是否已为 0、是否已取得所有"**サード**"卡(一只怪物被打败就会失去 1 枚"**サード**"卡)，只要符合任一条件，就可胜利。所以，只要活用胜利条件，有时候你也可以反败为胜。例如当你打不过敌方的怪物时，可用麻痹、睡眠等特殊攻击使敌方不能攻击，与其打持久战，最后拖到敌方山札数为 0 时就可胜出(但你的山札数必须多于敌方)，或者用教练卡"**にせオーキドはかせ**"削减敌方山札数，尽快取胜。

RPG工具GB

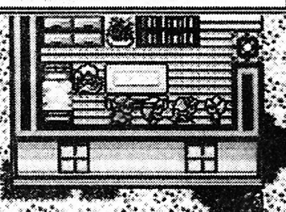
自己制作
自己游戏

只要拥有“RPG”工具，我们就可以自己开发好玩的RPG。懒散的国王、邪恶的怪兽、或是蕴藏机关的宝箱以及动人的故事情节全都可以依自己的设想随意创造。厌烦了被制作人牵着鼻子走的玩家不妨换换口味，测试一下自己开发的RPG是否达到专业水平呢！

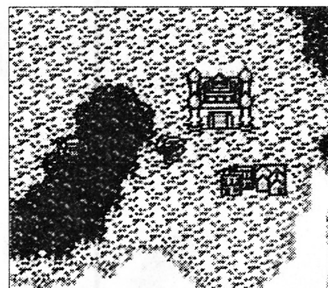
GBC
厂商:ASCII　类型:RPG＋ETC
发售日:2000年春　容量:16M



たくさんのひとたちが
ねむらずにはたらいています。



根据自己的喜好，不论任何人都可以进行制作。“游戏工具”系列的最新作品预计2000年初登场彩色GB！在本款软件中，包含众多RPG的原始要素。首先，在构思情节之前要先进行主人公和魔法的设定，以及地图的绘制。不过这还不是游戏的最大卖点，“RPG工具·GB”的最大特征是可以利用GB的通讯机能进行各种资料、甚至已经制作完成的游戏的信息互换！！这样玩家就能够与朋友们互换最好的资料，并收集各种资讯，制作出超强的RPG！！大家齐动手，组成RPG游戏的开发小组，进行制作吧！



1:GBでRPGがツクれるのだ_

あいうえお　はひふへほ　がぎぐげご
かきくけこ　まみむめも　ざじずぜぞ
さしすせそ　や　ゆ　よ　だぢづでど
たちつてと　らりるれろ　ばびぶべぼ
なにぬねの　わをんー～　ぱぴぷぺぽ
カタカナ　→←↑↓　もどる　おわる





责编/PERFECT

首先入手的是主角的设定

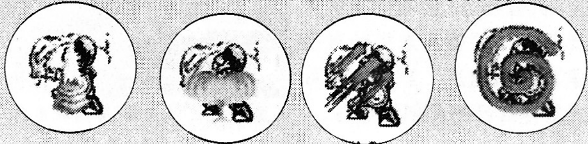
人物主角最多可以设定8个。在名字和相貌的设定完成后就要输入“攻击力”、“防御力”等必须的状态数值。之后，玩家还要为自己看中的主人公决定等级和经后将修得的魔法。游戏中供你挑选的魔法多达40种，绝对不输其它的RPG哦！

しゅじんこう　エディット
1　あすきい　:LV20
2　くぼくぼ　:LV18
3　あきらん　:LV16
4　ツクルンジ　:LV13
・パーティの　せってい
・BGMの　せってい
P1/2

很高的级别吗？在初期就拥有

创造自己的魔法

在RPG的世界中，不可或缺的就是魔法。本作共有40种不同用途的魔法登场，比如回复魔法就有从大到小三种级别。当然，魔法的效果、消耗的MP值皆可由玩家设定（可以为魔法取个易懂的名字）。另外，在战斗画面中出现的特效也要由玩家设定。



制作怪兽

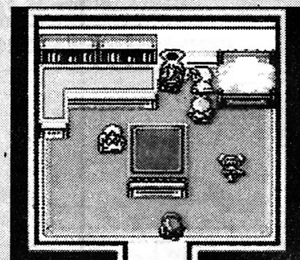
S　レッドドラゴ
グラフィック　43
HP 231
MP 50
こうげき 130
ぼうぎょ 110
すばやさ 50
おかね 130
EXP 121
せんとう　ほうほう
こうかある　まほう
つかう　まほう
おたから　りゅうのヒゲ　げきレア

怪兽最多可以制作72种。相貌共有99种可以选择。决定怪兽的名字和相貌后还要设定擅长的攻击和防御技能，以及战斗后取得宝物的种类和取得宝物的机率。

将击倒怪兽后获得道具的概率提高了吗？

自己些剧本

决定故事大纲后就要制作符合故事的对话或讯息。游戏的对话讯息可以在每个地图中的城堡、小镇、迷宫来制作完成。至于经常使用的对话讯息可以在全版图中作共通的表示。一条对话讯息只限在64个字以内。看到自己最喜欢的角色说出自己编写的台词是感动的哦！



▲各种场景、地图也要由玩家自己选择。世界地图分3个等级，陆地面积越大，游戏空间也就越广。

陆行鸟合集

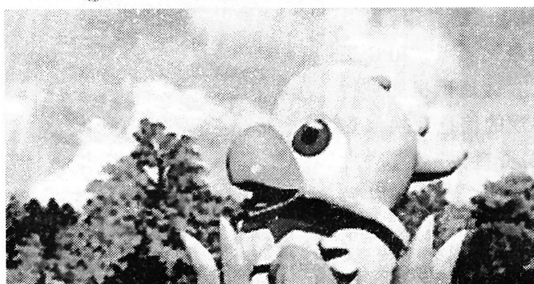
人气偶像 圣诞贺礼

自从 88 年陆行鸟首次登场“FF2”，至今已经有十个年头了。为了庆贺陆行鸟的十周岁生日，SQUARE 将在今年圣诞推出一款 3 枚组的陆行鸟合集。此次合集中收录的游戏包括今年 3 月推出的“陆行鸟赛车”、育成游戏“陆行鸟竞技场”和一款新颖的益智游戏“陆行鸟骰子人生”。看来喜爱陆行鸟的玩家又要破财了！

PS	厂商:SQUARE	类型:SLG、RAC、TAB
	发售日:99.12.25	其它:对应振动手柄



憨淳可爱的陆行鸟将为玩家们带来神奇有趣的圣诞大礼！





“陆行鸟骰子人生”中收录有各种地图。游戏中只要能够快速储藏一定数量的水晶，并最早返回起点就可以获胜。游戏的基本规则与“大富翁”类似，如果其它角色走到了玩家自己的土地的话，对方就要交纳一定的水晶点数。玩家要怎样提高自己的地价，引诱竞争对手来到自己的土地，从而赚取水晶点数呢？

魔石是最重要的道具吗？



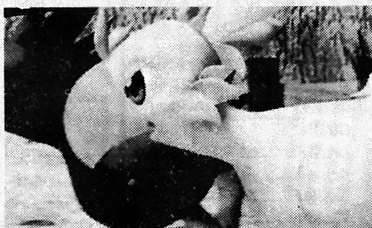
如果你只把它当成一款只需投色子、走地图的游戏的话就大错特错了。在 FF 系列中的魔石也将在游戏里出现，帮助玩家完成各种各样的计划。魔石分“朋友魔石”和“攻击魔石”两种。当玩家走到没有主人的空地上时就要使用“朋友魔石”，呼唤自己的朋友，而后将该处据为己有。另一种“攻击魔石”则可以释放魔法阻挠竞争者、或是防御对手的攻击。因此，如何合理的使用魔石也就成为了获胜的关键所在。

责编/PERFECT



合集之一——“陆行鸟竞技场”

“合集”中收录的第二款原创作品。在游戏中，玩家要派出从自己经营的牧场中培育的陆行鸟参加各种竞技比赛。由于“德比赛马”系列的菌部博之先生也参与了本作的制作，因此其完善的系统一定会受到玩家的认可。本作也对应 PDA。

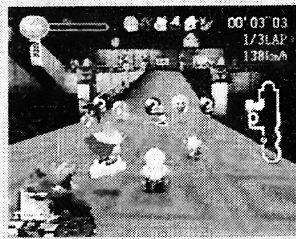


陆行鸟 3 岁后就可以参加比赛了。



合集之一——“陆行鸟的幻界大冒险”

在这款赛车游戏中，陆行鸟要与充满个性的竞争者们展开激烈的对战。除了有摩托车、飞毯、坦克等多种交通工具登场外，游戏同样强化了战略成份。玩家要不断使用魔石来提升自己的能力或者阻碍竞争对手的前进。当然你也可以通过角色编辑模式培育自己的原创陆行鸟。



一定要玩出“克劳德”等隐藏角色。

苍魔灯

灰色人生
叛逆之馆

喜欢“刻命馆真章”的玩家们，让大家久等了！更惊险、更刺激的续篇故事将于今冬登场！在游戏中，无论是拥有王室血统的贵族、比翼双飞的情侣，还是手持利刃的剑士，只要踏进刻命馆一步都将付出生命的代价……

PS 厂商：TECMO 类型：AVG＋SLG
发售日：预定 99 年 12 月



3D 陷阱动作的最新作“苍魔灯”光临 PS！

“苍魔灯”是 TECMO 最受欢迎的冒险系列“刻命馆真章”的最新作。在这款游戏中，玩家要扮演的是一位神秘少女——丽娜，与她一起演绎灰色的悲剧人生。为了生存下去，丽娜必须在一个建筑物内部装设陷阱，以便击退持续不断的进入建筑物内部的侵入者。基本上，这个游戏的系统是延续评价甚高的前作“刻命馆真章”，但是对游戏的乐趣——陷阱部分做了相当的改良。另外，游戏画面、操作性、故事剧情与演出等等，也做了非常多的改进。

各式各样的战斗舞台：故事中，为丽娜提供了多个战斗舞台。依剧情的发展，舞台也会有所变化。玩家必须彻底了解使用陷阱的地点与各陷阱的特性，以便生存下去。

强力的“敌人”：各个侵入者都有不同的理由与目的，有的是因为迷路而不小心跑进来的村人，有的是前来暗杀丽娜的杀手。

令人回味的故事：国王派、王妃派、反国王派、掳人集团等等与丽娜有关系的团体错综复杂。在大幅提升画面质量的情况下进行游戏的确是一种享受！

——STORY——

宛如被这个世界所放逐……

在大海尽头的孤岛——阿连达鲁王国，有一个流传已久的古老传说，但是古老传说唯一留下来的确实一张画和“时空石”……

岛上的阿连达鲁王国结束了长期以来的大陆战争，商业开始了复兴，但是稀少的人口导致劳动力严重不足。某个别有用心的组织从大陆的另一端带来了众多的劳动力。此时，结束战乱的英雄阿鲁卡迪亚王因病逝世，他的继承者佛列得立克没有能力治理国家，从此，阿连达鲁王国再度陷入了混暗的时代……



主人公可以拯救王国吗？

责编/PERFECT

新 用按键发动陷阱

在前作之中，已设好的陷阱是没有办法用按键来随意控制的。主要是要依靠敌人自己走到陷阱，碰到后才会自动发动。而这次只要按下按键就可以在任何时间、任何地点发动已设置好的陷阱。

在建筑物内部布防
令来访者无一生还



▼在敌人必经的桥上设防。

▲天井杀手。

新 陷阱元素系统

在“苍魔灯”之中，可以利用主角所得到的元素（陷阱元素）来开发新的陷阱。而制作一个陷阱所必须的是道具是：陷阱的核心“基本圆”、与属性有关的“徽章”、与起动有关的“戒指”和能够提升威力的“珍珠”。利用这样的组合，我们可以制作出 2000 多种变化多端的陷阱。而且可以用“刻铭鉴”图鉴来查找已经发明出的陷阱。看着图鉴慢慢的变得充实起来，也可以算是游戏的乐趣之一吧！

徽章	戒指	珍珠
附有追加效果的徽章。有上升徽章、雷电徽章等多种。	戒指分自动戒指与充电戒指等共五种以上的类型。	专司威力。具提升攻击力、附加爆发力或压制敌人的能力。有个4阶段。
属性追加	超能力追加	威力提升

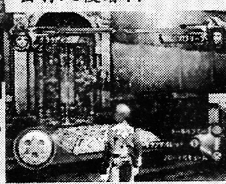
基本圆
陷阱的核心

▼将入侵者倒挂在高空，继续攻击吧。



▲巨大雪球也成为了攻击道具。

▼要尽可能的用连续技击打入侵者！！



決戦

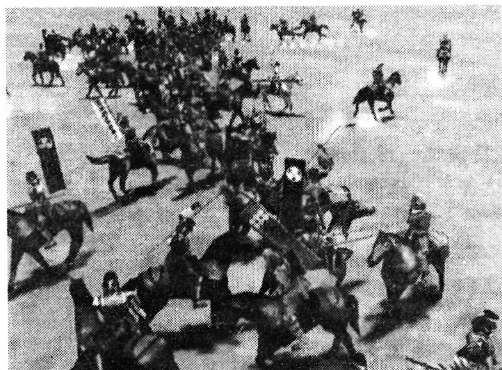
电影效果惊世骇俗

今期将介绍游戏的系统。从录像带上我们知道，光荣公司在本作的动画部分追求高度真实：画面中的人物、马匹被刻画得细腻至极，小动作小神态，制作者都捕捉到了。但就是有一点遗憾，马匹的动作有木偶之嫌。



PS2 厂商:KOEI 类型:SLG 发售日:2000年3月4日

同画面显示200骑以上的战斗单位，而且各自战斗



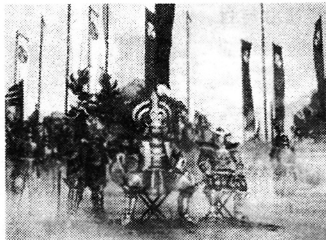
决战是一款描述日本战国时代，关之原战役以后德川军与丰臣军会战的模拟游戏。游戏中每一场会战，会随着剧情来加以区隔，且彩多元化剧情系统，也就是随着战斗的胜负，下一个剧情的内容也会跟着改变。相信玩家能够玩到，丰臣军在关之原战役后，向东扩张势力等模拟历史故事的游戏内容。

画面奇特之处在于，每一战斗单位的动作都不一样。其实这就是利用所谓人工智慧“AGENT(专家)技术”所实现的。各战斗单位虽各杀各的，但整体看来却也有一致性。如，长枪的动作有60种，其他像刀、弓、铁炮等武器，随着玩家的装备不同，战斗也会有所改变。这点DC也做不到。相信今后的游戏，不再只是由记号或数字来构成，而将进入真实表现战争场面的时代。当然，这需要强大的资金做后盾，本页几个镜头的效果花费光荣十亿日币。

“决战”是一款让玩家享受到超特级娱乐的游戏



←远景效果十分突出。



←东军总帅坐阵指挥。



←一方带兵杀将过来。

■集团战斗画面中，玩家如同总帅般亲临指挥，不只是要指挥一支部队作战而已，还要即时指示战场上的各个部队如何作战。而游戏的思考性却丝毫不减，玩家在选派武将若指示不当，也可能酿出背叛事件。玩家无论选德川军还是石田三成军，即使在途中打败仗，游戏也不会就此结束。只是剧情安排上像连续剧，三成军输了，会由黑田官兵卫继任西军总帅，再败的话，更会变成真田幸村继任。

■每名武将都有参战背景，有的只是单纯追随德川家康，也有如福岛政则等因厌恶三成而加入东军的武将。不熟悉日本战国历史的玩家自可当成电视剧看。游戏的武将个性鲜明，有谨慎言行、光说不练等各种性格。

■可是本作真正的关键却在于游戏与电影的融合。这也是PS2硬件的最高目标。为将电影表现手法融入游戏制作之中，KOEI特将NHK资深职业摄影师：片冈敬司邀来，担任演出指导。比如，武将们召开军议会时，着重突出的就是镜头切换，如，福岛正则拍着桌子大叫“让我当先锋吧！”时，便会给他个特写。



■游戏流程：开篇动画 > 攻略(选出战武将、进行拢络) > MINI连续剧 > 军议会(武将配置、设伏兵等) > 即时战斗(指示武将任务) > 依胜负发展剧情



责编天师

天津邮电学校ALAN，株式会社光荣的网址是 http://www.koei.co.jp/

爆走艺术卡车

~男人生梦一路~

艺术卡车称雄公路

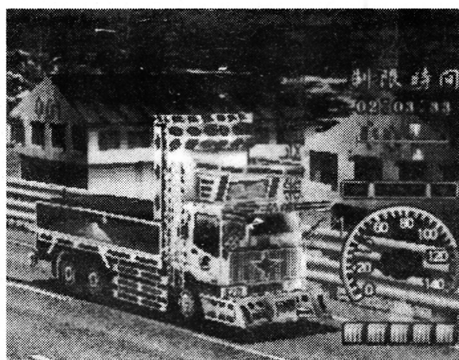
世界上首次以装潢卡车作为主题的游戏就是本系列。前作"男一匹梦街道"销量上达到了45万之多，现在，喜欢它的玩家们又可以感受到这热血续作了。可能是由于题材吸引人吧，别的公司也有推出过"装潢"类卡车游戏。

PS | 厂商:HUMAN/SPIKE | 类型:RAC | 发售日:99年12月



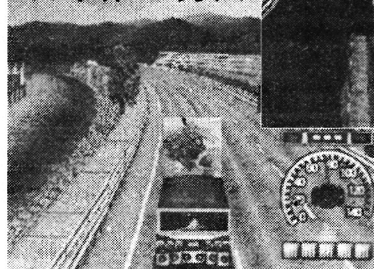
那辆卡车又回来了喔！车身满载着华丽的图案

这款以玩家扮演装潢卡车司机，在日本的道路上横行的赛车游戏终于卷土重来了。本作充满阳刚之气，玩家可以自由地选择车种和装饰品，而且跟前一代比较起来，除了画面精美外，玩家可更充分地感受到对大卡车进行装潢的魅力。此外这次还有另一个特点，那就是聘请过去在东映电影"卡车野郎"系列中担任配音的营原文太先生来担当配音员！这位先生有着相当精湛的配音技术，相信会让这游戏更加的生动！



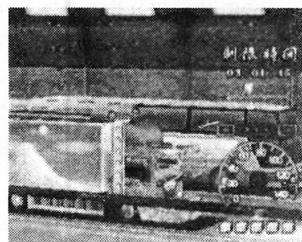
←游戏的目的，就是要在限定的时间之内，将货物送到，以得到报酬。至于背景音乐，当然是演歌。从图片中可以发现，PS已很难胜任本作的大魄力。

目标是成为日本第一男人



←↑前作中车体上部和左右两侧只能有同一种图案。这次则可换上四种不同的图案。

和前作相同，对于RAC感到困难的玩家，游戏中可以任其改变道路路线，以简化操作。主要模式有成为全国制霸的"卡车司机剧场"。其他还有与朋友一起玩的"实力对决"模式。玩家不妨都试一试。



↑卡车与BUS在隧道中对决。

责编天师

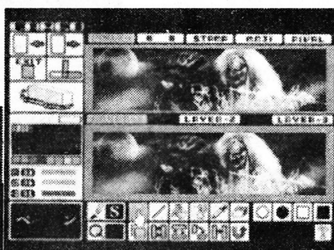
将心爱的卡车装饰成高速公路上的风景线



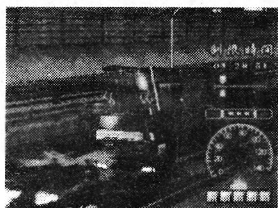
↑车体两旁是最醒目的位置。是歌舞伎、富士山？还是美女更好？

↓能够进行装配的部分强化了不少，玩家要合理分配。





↑画面的解析度较前作提高。



←卡车与轿车对决。

使用运送货品所得之报酬或与对手比拼后所得之配件，便可对卡车进行装置，这是游戏特色之一。而玩家所能够装配的饰品在这一代增加了不少，图案的部分也有所改良，解析度的提高应可绘出更细致的图案。可见，只有提高自己的"驾驶技术"，才能享受到"装潢艺术"的乐趣。

营原文太



↗33年生人，23岁即开始配音生涯，终成为著名配音艺术家，代表作为"卡车野郎"系列等，亦活跃于电视广告中。

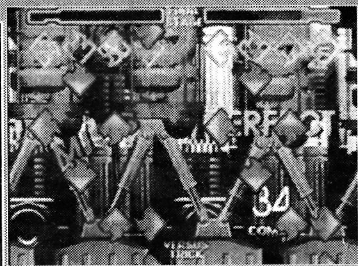
KOF96(ARC,LV8):1140700,留名ZAT,用特瑞安迪克拉克。辽宁锦州凌河区工人文化宫机厅。特的倒立踢4900分,每下700。安的超裂破弹8800分打11下,血红打20下/共16000分。合金2(LV,6),一币6关,不捞分,488万,留名LN。(李强汇报收集)

舞　台

~终极真实之吻~

轰轰烈烈
跳舞革命

KONAMI 与小室哲哉的合作，可说是本作的一大话题。这游戏的英文名字是“DANCING STAGE：TRUE KISS DESTINATION”，原为街机。音乐、跳舞等类型的游戏确为 KONAMI 探出的一个金矿，但她的淘金过程可说是十分不顺。



PS | 厂商:KONAMI | 类型:音乐 ACT | 发售日:99 年 12 月 9 日

热爱劲舞的玩家要注意:小室音乐魅力进驻 PS

——插曲——

KONAMI 公司自从找到“音乐”这一街机王国的金矿后，便一发而不可收，各方面事业蒸蒸日上，一举进入千亿日元级的会社行列。无奈“有钱大家赚”这一法则使得 JALECO、NAMCO、SEGA 等许多公司也都加入到“音乐”中来，特别是 JALECO，在此领域十分活跃，甚至一度成为“嫌疑犯”。而 NAMCO 自成为吉他被告后，现正起诉 KONAMI 侵权，理由是“不经我允许怎能将 PS 机 NOW LOADING 时的 MINI 游戏专利使用到野球当中呢?”。KONAMI 应接不暇，请了律师对此进行申辩，因为她还要到韩国去打击 AMUSEMENT WORLD 公司制造的 DJ 机。其实韩国那还算好的，AW 公司起码是自己制造基板和筐体，我国现在不少小机厅用一千元的 PS 一改，几万元的机台就出来了，巨形筐体的外型与原装 DDR 一模一样，音效灯光比原装的还要震撼。不知 KONAMI 是否对国产厂家的技术力表示钦佩呢?

本作的特征在于它借重了日本乐坛之名制作人小室哲哉之力，以及他所组建的 R&B 乐团“终极真实之吻 TURE KISS DESTINATION”，游戏里的乐曲全部是榜上新宠。这个乐团的来头，是 1998 年冬小室在自己的美国纽约工作室中，决定推出一支音乐与舞蹈并重的团体，由他自己负责单曲或专辑的作词作曲，以及后期制作、视觉呈现，直到主唱成音，统统由小室一手包办，因此，说他本人都是乐团成员都不过分。该乐团主唱是吉田麻美，原是一名专业舞者，拥有过人的舞蹈天份，小室又发现她的歌唱潜力，于是便训练之。最后，这个“乐团”总共就两名成员，还以美国音乐的型态出口日本，演变成一种特异的行销管道。之后又发行限量专辑和演唱会，走起了地下音乐的路线。就是这样一支乐队，被 KONAMI 从地下请到了地上。



←背景舞曲全为小室制作。

责编天师

玩家熟悉的游戏模式

在 DDR 系列是中，玩家最喜爱的练习模式和编辑模式，在本作中继续被沿用。当然，在练习模式中，玩家可以指定想要加强的小节，训练自己原本不擅长的舞步。在编辑模式下，你也可以创造专属于自己的舞步或节奏，然后跟朋友交流一下最好!

另外，在 DDR 时代，玩家要选择双人舞或 ANOTHER 时，必须输入指令才能将选项视窗打开，之后才可以选择，但在本作中游戏一开始，模式选择的菜单就跳将出来，供舞者参考，操作十分简易。

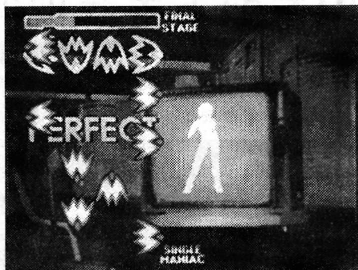


→不过本作最多两人同玩，所以可选择的模式较固定。双打时可选高速模式



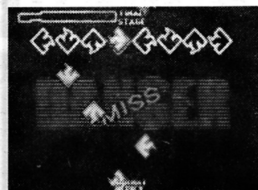
←配合从画面下往上升起的箭头，依节奏和时间点踩脚下的方向键即可。

玩家可自行设定难易度



←这是 MANIAC 模式，出现的箭头看起来很疯狂的样子。那么游戏中最快的节奏是什么呢?“SEXY PLANET”，既有八分音符的碎拍，又有同时踏步的激烈步，还会突然改变节奏。





←看上去简单，量表一没不等音乐结束立即 OVER!

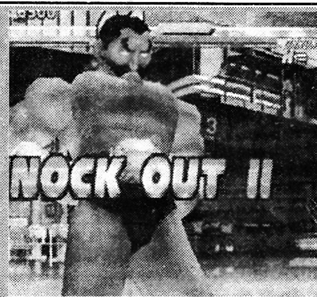
月华 2(ARC):①斩铁，1439700(EX)②斩铁，38 人斩(力)。1945 Ⅱ，F5U，2-2，1392100。打法:斩铁有两个无限连，跳 B>B>↓↘→A>跳 B>B>……>→←↙↓↘→AB。斩人模式中，打“上一个”人用时愈短，则下一个人的 HP 愈少。(吉林长春 SHINGO)

街霸 EX2 PLUS

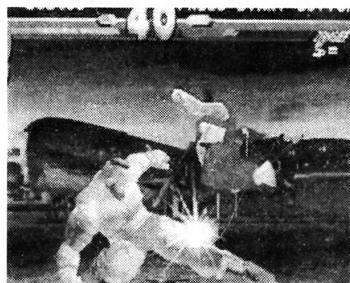
街霸连技相当恐怖

以前在街机仔中提到过这个游戏。借此机会，我们再来熟悉一下其他人物的来头和格斗系统的详细之处。街霸本是卡普空的招牌游戏，就这么被 ARIKA 公司给"3D 化"利用了，街机版今年 6 月份才登场，前作曾横扫街机吃币榜。

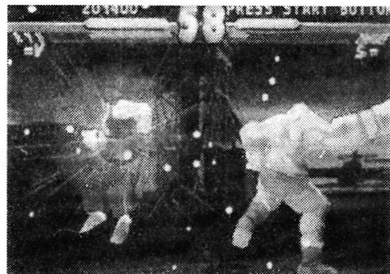
PS　厂商：ARIKA　类型：FTG　发售日：1999 年冬



"连技迷"即将在家中玩到拥有 20 名角色的 EX2+



→在 EX 系列中，没有弱者。



↑由于本系列的角色整体平衡性较好，所以，像春丽和盖尔等耍赖型人物，在 EX 中仔细找的话，就会发现他们的赖招有不少破绽，有专门克制他们的角色。

▶隆：死斗、失踪及旅行。因为复活帝王萨嘎特的神话而再度复出。
▶肯：蝉联大会优胜但仍倍感孤独，踏上旅程了解自己的拳法，并追求新的拳法。
▶盖尔：在袭击恐怖分子任务中，战友在其怀中死去。接受了新药实验而被洗脑。
▶春丽：在新药无差别大赠送事件中，发现巴洛克是幕后黑手，为对付魔头歪嗄而出现。
▶桑吉：爱国者，满腔热血，拥有热诚的灵魂，追求生死决斗。
▶布兰卡：家乡因为空袭的侵略者而遭破坏，为了守卫故乡而战。
▶达尔锡：因为药物作用而成为暴徒的村民丧失理智。灵魂开悟的他为唤醒村民而用瘦小的身躯对抗邪恶之徒。
▶歪嗄：魔头。拥有惊人的最终力量，他的出现是为了实现恐怖的世界征服计划。
▶夏浓：接受邻国政府的邀请，执行暗杀指令。虽然暗杀的亲人可能是自己的亲人，但，必须服从命令。
▶七濑：继承了正传，但是中传却失踪。接到"讣告"后为了拯救姐姐挺身而出。
▶多克特林.达克：为了存活而战，性格狂乱，认为只要有强者存在，就等于自己的死。用黑道上的炸弹和忍具排除强者。
▶史卡罗马尼亚：这个身着骷髅装束的怪人在本作又披上了红色搭裢，真是酷死人了。他因为人事异动而突然升职为部门长官。为推动组织重编部门的支柱。当压力爆发时，正义之士便会现身。
▶北斗：将正传让给七濑并前往中传，是灾害的扫除者，解放讣技。永诀的离别。
▶普露姆.普莉娜：国王驾崩，新女皇即位。为了找寻父亲而旅行，跟随着达朗。
▶达朗：王宫战士，以摔技擅长但与桑吉相比还不太成熟。被任命为新女皇的直属卫兵，保其安全。是个照顾小孩的人。

充分利用丰富的攻击系统，给敌以出其不意之打击

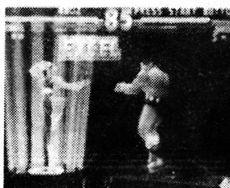
■大气（超必杀技）：新作仍保留三段气槽。总说可以使用三级大气，但前两作似乎无法使用呀？也不知道怎么才能发出三级气。由于超杀破绽巨大，因此必须溶入连技或见机行事。

■SUPER CANCEL：在 EX 中只要玩者左手猛搓，一般都能发出 SUPER CANCLE，规律是：普通技 > 必杀技 > 大气 > 另一种大气。当然，这要在有气的情况下，如肯已有二级气，便可：跳低位重脚 > 蹲中脚 > 波动 CANCEL > 升龙裂破 SUPER CANCEL > 神龙拳强行 SUPER CANCEL。只是如何将两段大气连上还需下些功夫，如桑吉的↓↘→↓↘→脚 > 两圈，必须把准后招的时机。

■防御破坏：同强度拳脚同时按下。注意，此技可在对手防住你的连续技后使用，即用这招来抵消前面的连续技，不过这时不会令对手防御崩坏，而是将其摔倒在地。

■EXCEL（特殊取消）：不同强度拳脚同时按下。画面变为特殊空间，此段期间可以使出特殊路径下的连续技，有化腐朽为神奇之妙，例如：普通技 > 不同按键的普通技 > 必杀技 > 不同按键的必杀技等通常态不能实现的连续技巧。







←EX 抵消。若能活用则威力奇大。

秘技偏方

PS 星际战神 FP = 5

补充光子能源：当光子能源用光的时候，移动到小行星地带。在无数的陨石当中，只要连续击破 8 颗最小的陨石，就能补充一发光子能源。其后，只要每击破一颗陨石，就能补充一发光子能源。

最有利的武器：在没有续关的情况下打通 COMMAND 模式中的某些特定任务的话，在 COMQUEST 模式一开始就能够装备最有利的装备。如下，任务 2:WILD RANGE RADAR；任务 4:VULCAN CANNON；任务 5:HYPER；任务 7:MONOPOLIUM ARMOR；任务 9:A.N.SYSTEM；任务 10:STEALTH SYSTEM；任务 12:FIRE BLASTER；任务 13:V－DRIVE；任务 15:DLECTRON FIELD；任务 16:CARRIER RAY；任务 18:A.T.S.；任务 20:PLASMA GUN；任务 22:D－CANNON；任务 25:S.THRUSTER UNIT；任务 26:LASER POW.BOOST；任务 28:AUTO CANNON；任务 30:ENERGY CHAMBER。注意：要是没记录系统资料的话，秘技就会无效。

北京　如果没有能源也会在某处藏一小会儿的　风马

PS 流行音乐 2 FP = 4

两个隐藏模式：将隐藏歌曲以外的所有歌曲全玩过一次的话，就可以玩到街机版中所没有的 MARATHON 和 SURVIVAL 模式。还有曾经玩过的歌曲，就可以在自由或练习模式中选择。由于这款游戏的曲数很多，各位恐怕要费一番工夫。

HYPER 曲出现方法：除了 LIVE、AKIBA、AVANTGARDE 这三首歌曲以外，将所有歌曲玩过一次，然后在舞台选择画面中同时按着选择键（街机版是开始键）来决定，就会出现 HYPER 曲。

高速游戏模式：在选择 SURVIVAL 模式的舞台时，按选择键（街机版是开始键）的话，画面上方 SURVIVAL 字的颜色就会改变。在此状态下开始游戏的话，绿色字之时是以 2 倍速、红色字之时则是以 4 倍速来玩游戏。对自己技术有信心的玩友，不妨一试。

北京　对音乐类游戏特别害怕的　风马

PS 幻想传说 FP = 4

究极连续技：首先队中的主角和忍者必须有“秋沙雨”和“曼珠沙华”这两个必杀技。之后再到未来的“モーリア坑道”里找一只象鱼的怪物（会在空中飞），把它逼到右边的角落，先用主角的秋沙雨，等到快打完的时候，再用曼珠沙华，此时敌人会被打到空中，落地时再用秋沙雨。如此反复，便可达到最高的 999 下连击。记得把主角和忍者的攻击力降到 400 左右，其实也可不用曼珠沙华，改用五月雨也可以。可是五月雨要早一些使用，也不要忘了给敌人加血（用“大海啸”）。不过，只要打到 350 下时，经验值就可以达到 100000，即使用连击数达到了 999 下，也不会增加。

北京　从 SFC 时代就喜欢此游戏的　风马

PS 超时空要塞 MACROSS VF－X2 FP = 5

使用隐藏的机体：任何难度均可，只要通关一次，再次开始游戏时就可以选择两架隐藏机体，分别是アーマードバルキリー和フルアーマードサンターボルト。

北京　因为有些舞台不能使用隐藏机体而烦恼的　风马

PS SD 高达 GG0 FP = 5

隐藏人物登场：在舞台 3 的后半部有个让ガルマ所搭乘的ガウ去攻击白色基地，使其自灭的事件。当此事件发生时，在ガウ自爆的格子中事先配置一个单位，于是ガウ便不会自爆而保存下来；如果在ガウ的驾驶座上变成デギン・ソド・ガウ的话，那将比ガルマ所搭乘的ガウ得到更多的经验值。

选择舞台：只要通过本篇一次，下一次玩之时，就可以选择舞台了。由于随时都可以前往想要回收部队的舞台，所以最好马上制作自己想要制作的舞台。　北京　对玩也玩不过来的高达系列感到恐惧的　风马

GB 牧场物语 GB2 FP = 6

自由存储：平常在游戏中只能在一天结束时，才可以存储。其实只要前往图书馆，并使用放在那里的电脑；在电脑启动的时候，就会问你要不要存储，这时便可以存储啦！不过，每天晚六点和周日图书馆休息，就不能使用这条秘技了。　北京　不喜欢牧场而喜欢大野地的　风马

GB 世界足球 GB2 FP = 5

隐藏球队：在密码输入画面上，输入“SELECT ALL STARTEAM”，接着便可在选择队伍上选择全明星 A 和全明星 B 两个隐藏球队。这两个球队的能力很高，不过在国际杯模式中不能使用。

北京　没有被国奥队击倒的　风马

马语：写这段话时，还不知道霍顿的下场如何，但风马觉得中国足球弄成今天这样，实在不是个别教练的错误，这么多年了水平还那么低，虽然穷是很重要的原因，但我们再穷也没有非洲穷吧！也许霍顿会当整个中国足球界的替罪羊，但那样的话，我觉得他简直算得上现代“杨贵妃”和“陈圆圆”了。国奥队的比赛共失球 4 个，风马倒发现了一个有趣现象：都是因为左路的失误造成的，似乎风马的老乡“×伟”应该找一些秘技来试试运气。

PS 乔乔奇妙的冒险 FP = 4

隐藏超杀“世界”：与原著中相同、可将时间暂停的无赖技，但必杀槽需 LV.3 以上才可使用。各角色的指令如下：

空条承太郎：→、中攻、弱攻、→、S

迪奥：→、强攻、弱攻、→、S

邪恶化身之迪奥：弱攻、→、强攻、←、S

在时间静止的情况下各角色的强力追打如下：

承太郎：（强攻～↓↘→＋攻～蹲强攻连打）XN，不要放出替身

迪奥：放出替身，（↓↙←＋攻）XN，至时间将尽时，↓↘→＋强攻

邪恶化身之迪奥：（强攻～←↙↓↘→＋S～强攻～强攻）XN，必杀槽 LV.8 以上一击必杀

江苏昆山　JoJo 迷　王伊浩

PS 寻宝大冒险 FP=5

传说的料理：在通过マヤ塔的情节后，应该可获得"传说三武具"，实际上是"三炊具"。千万不可卖掉，只要交给酒吧老板，并持有一定数量的指定怪物，便能做出可提升能力的料理。怪物与效果如下：

50个**マグマグ**:MAX HP+10

60个**キノコボーヤ**:MAX MP+10

30个**グドン**:防御力+2

50个**おたま**:攻击力+2　　江苏昆山　王伊浩

PS 主题医院 FP=7

选关密码：

二关　×○□△　△○□×

三关　○○△□　×△○△

四关　□△○□　××△○

五关　○△□○　×△○□

六关　□△□○　×□×○

七关　□△△○　×□△○

八关　×△□○　△○□×

九关　△□×△　○×△□

十关　○□×△　□×○□

十一关　△○□○　△□○×

十二关　○□××　□○□△

石家庄　徐楠

PS 主题水族馆 FP=5

隐藏地点：在标题画面输入○△□○△□听到拍手声即成功，这样便可在STANDARD模式中选择新地点**エクアドル**。　石家庄　徐楠

PS 合金装备·索利德(完全版) FP=6

PAL卡丢了怎么办：当玩家被敌人发现的次数少于10次时，PAL卡就不会落入水中而是被老鼠吞掉。(这时玩家一定很着急！〈废话〉)此时可以用道具地雷探知老鼠的去向，然后守在出口等它即可收回。(切记！一定要趴在地上，如果站着，老鼠见了你就跑！)

安徽宿州　不知SNAKE换上中国功

夫衫会是什么样子的　中原的霸者

PS 最终幻想7 FP=4

从艾莉丝的死开始：首先用光盘2启动，从标题画面切换成游戏模式或选择画面。这时，打开CD盖，换上光盘1。如果选择NEW GAME的话，一定会出现光盘1上最后的景象，即浮上水面的克劳德和艾莉斯的图像。但是，影像结束之后，会象往常一样从最初的晃炉爆炸图像开始。正好是切入最初的列车影像之状态。　湖南岳阳　谢能

PS 圣剑传说·玛娜传奇 FP=6

出现迷你游戏"扑傻瓜"：本作在移动时的大地图里，所有地方都是由玩家自行安置在任何位置上，此时要将随意9个地方放置于大地图的同一个画面内，有如3格×3格一般。然后同时按着L1、R1和START键约三秒，画面上便会出现"扑傻瓜"游戏的指标，只要再按□键就能开始游戏了。这游戏随着玩家取得的分数越多，难度就会相对增加，如果扑错了就会减分！　广东东惠　完全投入"圣剑"幻想世界的　陈文敏

PS 圣剑传说·玛娜传奇 FP=3

制造超强的圣铁枪：在学会了制造兵器后去"魔法都市"买一块"圣铁矿石"回到"作成小屋"把"圣铁矿石"打造成一杆"圣铁之枪"这时攻击力为67、无特长，然后进行改造先加入"龙之血"(在"**フイーグ**雪原"小龙身上得到或者在"奈落"变成"焰城"中龙的身上得到)，发现所有的魔法耐力增加了1点，再加入"毒之牙"(在小"蝙蝠"身上得到)，发现攻击力变为72，最后加入"锐い瓜"在"狼"身上得到，发现攻击力变成75，一把超强的枪。

隐藏场景：①在游戏初期，"**メキブの洞窟**"中有一种很像河马一样的"异次元生物"，当你打通"**メキブの洞窟**"后这"异次元生物"会到门口，进入洞窟后与下面那个对话就会被传送到一个隐藏洞口，进入后里面敌人十分力大，打完后还可得到"**トウルースピア**"的一杆枪，攻击力为39(打出最少15个场景也没有买到或找到攻击力比这枪高的武器)

②在打完"**フイーグ**雪原"后进入以前打BOSS地方再深入来到一片"水晶花园"那里的水晶会不停的改变颜色，十分美丽。

初期得到2块"金矿石"：在学会兵器作成后如果你得到了"**トウルースピア**"枪的话，兵器没有一样攻击力比它高，但如果你得到一块"金矿石"的话打出的枪攻击力为45。但游戏初期只有在"**ラユマ**沙漠"中魔法老师身上得到一块(实是买不到的)。要得到第2块"金矿石"的话先打通"**ウルカン**矿山"不要去"作成小屋"直打通"**テユマ**沙漠"得到一块"金矿石"接着回"**ウルカン**矿山"帮助老板找回手仗，回到"作成小屋"老板出现教你制造兵器，再回到"**テユマ**沙漠"发现所有的东西都还原了，再打一遍得到第2块"金矿石"。　南京　刘煜

GB 月影村的怪物 FP=4

复制进度：这个游戏只能复制剧情，而不能复制所在的层数、状态和道具，一旦GAME OVER，就得从1F开始了。其实，只要复制进度后，读取所复制的进度，待出现"月影村"字样时马上关机，重新开机后，就会发现复制的进度与原进度一样。也就是说，在迷宫中中断(记录)回到菜单画面，利用上法，就能完全复制你所玩的进度了，多好！　广东云浮　卢宇坚

马语：风马对使用这条秘技造成的任何事情想负责任也负不了。

GB 野兽战士最强决定战 FP=5

超级模式：在选调节音效(BMG)时，按住"←"再按"A"选，屏幕下方会出现一排"0"，然后全调为"1"，就大功告成了。其作用如下：①可直接选用两位BOSS②超必杀、潜在能力无限(方法：按住"SELECT"，再按A或B)③可选BB版人物(方法：按住"SELECT选人。"④可选极难的"**たつじん**"难度。　湖北孝感　华攀

GB 袖珍心跳纪念品·运动篇 FP=3

如何追到馆林见晴：关于馆林的告白条件想必大家都已知道了，最难的是如何在约会中撞见她，笔者已两次成功追到馆林，并未读记录，第一年与馆林廊下相撞3次，电话留言数次，第二年春天在植物园，夏天在海边，两次约会就会撞见她，第三年文化祭一个人去文艺部听馆林演讲，满足以上条件并且满足任意两个女孩的告向条件(如清川与虹野，毕业时就可得到馆林的告向。)

约会时要注意连续两个周日都有约会，而第一次约会时会问去哪里，选择正确的话，一般情况下，约会的女孩会迟到，而就在此时，馆林就会登场。还有，如果文化祭去文艺部看见诗织的话，建议在半月前约会诗织一两次，然后爽约，使其爆蛋，这样就会看见馆林的演讲了。

使诗织、古式的心跳度UP：在元旦(1月1日的神社参拜中，约诗织去，会看见她穿着和服，选择"不适合"她就会换回平常的服装，而心跳度也会UP，对你的感觉也会变化。)

同样，在约古式去神社参拜前，完成滑雪场的升降梯事件，再回答她"非常适合"，古式对你的感觉也会变化。

特殊事件：清川望：参加水涵部，在合宿的特训中，会发生因吃清川做的饭食物中毒的事件

虹野沙希：在学校会有虹野给你做便当的情节

宗向尚美:秋天约宗向去音乐会场发生座位已满的情节　合肥　潘凌

GB 司令官月面战·98版　FP = 7

选关密码:STORY MAP

1、STEVEN　2、ASTRAL　3、HECKLE

4、REMINN　5、STEYER　6、WALTHE

7、NUMBUT　8、GUSTAF　9、DARDIC

10、KESLLE　11、BROWNY　12、BERETO

13、GRENER　14、REGERT　15、SALAMA

16、ZONECT

LEGEND MAP

1、REVOLT　2、ICARUS　3、CYRANO

4、RAMSEY　5、NEWTON　6、SENECA

7、SABINE　8、ARATUS　9、GALOIS

10、DARWIN　11、PASCAL　12、HALLEY

13、BORMAN　14、APPOLO　15、KAISER

16、NECTOR　福建漳州　HZB

PS 生物危机3　FP = 5

关于"追踪者"的打法:1、尽量选择空间较大的地方如拐角的地方。2、见到"追踪者"后不要跑也不要躲,而是要迎上去和他贴近,然后举枪射击。(开枪的时候不要停。算好子弹快没有的时候按START键进行手工换子弹。)3、不要害怕"追踪者"的火箭炮。因为只要和他贴近就不会有事。

网友　Wangkang

ARC 99格斗之王　FP = 4

无耻的龙连打:椎拳崇的龙连打(→↓↘+A或C)在99中变得可以防御了,但这反而使这招变得更强:由于收招的快速,龙连打在使完后对手仍未从防御硬直中恢复,此时来一个重拳接龙连打,对手就只有继续防御,后面嘛……

椎拳崇的无限连杀:版边,用龙连打或任何方法将对方击上半空,然后使一招穿弓腿(↓　→+B或D),对手还未落地就又飞上高空,然后呢,自然是穿弓腿无限击了。　武汉　感叹自己越来越弱的　八稚女

ARC 99格斗之王　FP = 4

隐藏人物:①打通游戏;②完成的队伍中要选用三名特定选手,才能选出隐藏人物。选草稚京使用的人物:K' Dash、马克西玛、Whip、复制草稚京-1、复制草稚京-2;选八神庵使用的人物:雷欧娜、雅典娜、包、李香绯、藤堂香橙、全勋;③使选用的对手胜出,对人、电脑均可;④然后在标题栏中出现输入指令,99草稚京:移到问号处,按住START键不放,输入左右上左下右,这样太阳便会变成99草雉;八神庵:移到问号处,按住START键不放,输入右左上右下左。　青岛　马克欣

马语:此技为更正上期的秘技。

PS 巡宝大冒险　FP = 10

一击必杀:D0058696 1C40　80058696 1C00

无限HP:D0058642 0071　80058642 0060

无限MP:D0059A76 0070　D0059A76 0060

最大HP:8009B584 03E7

最大MP:8009B586 03E7

最大攻击力:8009B588 03E7

最大+攻击力:8009B590 03E7

最大防御力:8009B58C 03E7

最大+防御力:8009B594 03E7

全部宝物:B0110001 00000000　3009B5B8 0063

全部怪物:B0210002 00000000　8009B5D0 07E7

魔法全开:D005ABFE 1480　8005ABFE 1000

HP&MP=999:9012A058 03E703E7　9009B584 03E703E7

过关时间为0:800A72F0 0000

PS 超时空之钥　FP = 10

金钱最大:80027D96 967F　80027D98 0098

主角CHRONO

HP:30020603 00E7　80020604 E703

30020606 0003

MP:30020607 0063　30020609 0063

一次战斗得65535经验值:D002928E 0000　8002928C FFFF

一次战斗得最多的钱:E002928E 00000002

300292A5 00FF　300292A6 00FF

一次战斗得最多的点:D002928E 0000　800292DB 00FF

金:30020C53 007F　80020C54 9896

全部道具:B0640002 00000202　80020400 0102

B0640002 00000000　80020500 0505

战斗技量值最大:300292DB 007F　800292DC 9896

存档数为0:800647E8 0000

战斗中HP999:30023E30 03E7　30023EB0 03E7

30023F30 03E7

战斗中MP99:30023E34 0063　30023EB4 0063

30023F34 0063

行动高速化:D0052428 FFE9　80052428 0001

D005242A 1440　8005242A 1400

PS 乔乔奇妙的冒险　FP = 10

Unlock:D0035996 1040　80035996 1000

无限时间:8006E110 0063

Player 1 **的HP**:300CDEBA 0090

Player 1 **的替身**:300CD3D2 0050

Player 1 **的SP最大**:300CDEB2 000A　300D08A1 0070

Player 2 **的HP**:300CE24A 0090

Player 2 **的替身**:300CD762 0050

Player 2 **的SP最大**:300D08E6 000A　300D08E5 0070

全部 Book & Gallery:80067560 FFFF　80067562 FFFF

80067564 FFFF　80067566 FFFF

80067568 FFFF　8006756A FFFF

Super Story Point Max:80067588 0708　30067573 003B

80067574 003B　80067576 270F

白金之星停时间(按L2):D006DCEA 0001　300CDF4A 0008

D006DCEA 0001　300CDF4F 0001

D006DCEA 0001　300CDF56 0011

DIO **的世界停时间(按L2)**:D006DCEA 0001　300CD462 0008

D006DCEA 0001　300CD467 0001

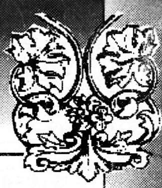
D006DCEA 0001　300CD46E 0006

使用乔纳森身体的DIO的时间停止(按L2):

D006DCEA 0001　300CDF4A 0008

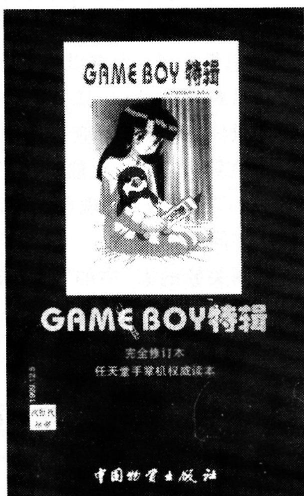
D006DCEA 0001　300CDF4F 0001

D006DCEA 0001　300CDF56 000C

使命之重

●想了又想，总有些疑惑：99年最后一期了？！生命总是如白驹过隙，日子过得飞快。斑斓的秋天，虽然有落叶之残，但果实累累，昭示生命的价值。除此之外，有两件小事让我感悟使命之重。一是10月27日长春一卓寄来贺年片，离年底还有两个月呢！怎么会这么早过年呢？他在信中说：贵刊给我的回忆旅行是完美和象雪一样纯洁的。我想是叮嘱我们努力做好，爱惜时光吧。还有一位朋友传真来网上的批评，有些话语过于尖刻，有些观点有待商榷，有些地方有些偏见，不过“真诚”贯穿其中。不把自己看重，不把杂志看重，而看重“使命”，那么鼓励也好，期待也好，批评也好，都是在生命的天秤上加了一些法码，让小编们感受使命之重。因此我们对所有满意和不满意杂志的读者致诚挚的谢意。明年我们会更努力。



全新的口袋本《GAME BOY 特辑》用了新设计的封面，小巧可爱，内容也增加了不少。

秋后算帐

●99年杂志出了几本有份量的书。首推应该是刚刚出版的《'99秘技宝典》和7月份出版的《秘技宝典》(完全修订本)，这两本书加起来共230多万字，是国内目前最有价值的游戏工具书，是杂志创刊五年来小编对读者的一个交待和回报。《MAGIC地带》和《三栖人》开动、漫、游青少年流行文化的先河，我想无论我国动画、漫画、游戏如何发展，将来有一天写历史时，没有人能回避这两本书的价值和地位。《五周年纪念》是杂志制作不算成功的一本，所谓“大赛无名局”吧。但其中电子游戏史（1983—1999部分）有其独特的价值。如有机会，杂志准备将99年下半年内容补齐，以《二十世纪游戏史》单独出版，奉献给读者。其意义不说自明——不少读者是伴随电子游戏这一新生物成长的，那里面有我们的生命在流动。《绝对GB读本》继《GB特辑》成为GAME BOY玩家的必备书籍。两书内容各有侧重，绝无重复之处，成为畅销书是我们意料之中的。

手掌机配口袋本

●《GAME BOY 特辑》印刷六版，应该说是中国游戏业的一个异数。12月15日，第七版将在全国发行，这次是口袋本形式。特点一是小巧可爱，用一只手就能握住，象GB一样，随身携带非常方便，手掌机配口袋本，再班配不过了。另外，口袋本比原书增加了32面，十几部游戏攻略，定价不变。

“科普园地”受欢迎

●最近的读者调查显示，本刊一直受冷落的“科普园地”受到不少读者的欢迎出人意料。象“学会区分原装与组装PS手柄”等文章，读者觉得实用，解决他们关心的问题。这给我们上了深刻的一课，“贴近读者”是老生常谈，但却是绝对真理，不管什么栏目，只要真正贴近读者，就有戏。高谈阔论，不着边际，自我欣赏，其结果只能用一位读者的话：“酷，毙了！”

“合议厅”还是“合议庭”？

●江苏吴县的钟志华问：“究竟是‘电软合议厅’还是‘电软合议庭’？”“电软合议厅”看起来象个衙门机关，还是“电软合议庭”较有民间色彩吧。

闯关族的家



本来预计10月份出版的《游戏文字》为何连一点消息都没有了，即使不准备出了，也请在杂志上作必要的说明。（无类按：《游戏文字》正在编辑中，出版日期大约会在明年一月份吧。）

最后是旧事重提。虽然无类说《'98增刊》已是“美人迟暮”，但我认为一本好书是不会因时间的流逝而失去光彩的。既然杂志社还在出售《96下半年合订本》(古董级的书)，出一点《'98增刊》满足一下“非资深”读者，应该不算太苛求吧。

已送完的大墙读本（一）至（五），可否考虑再印一些呢？（无类按：对不起，现在只有《大墙读本》＜七＞和＜八＞了。）

四川邛崃　李旺

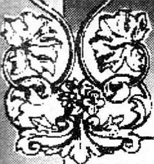
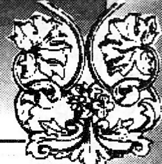
建议改革奖励方式

作为贵刊的热心读者和忠实作者，我对类似“幸运大抽奖”活动一直持反对态度，认为这种方式不利于调动广大新老读者的积极性，具有较大的投机性、偶然性和盲目性。为此，笔者略呈建议8条，供编辑同志参考。

1. 设立“订刊奖”。对连续2年以上自费订阅《电软》的读者给予奖励，对连续4年以上订阅贵刊的读者应予重奖。

2. 设立“作者奖”。奖励那些长期坚持供稿，并有突出成绩的作者。

3. 设立“读者奖”。奖励那些长期

坚持读刊、用刊、评刊、集藏、宣传刊物有突出贡献的热心读者，以及通过《电软》的报道或其他帮助而丰富自己及他人业余生活的读者。

4. 设立"千里马奖"。奖励那些在《电软》上首发作品，通过刻苦钻研而"功成名就"的一代闯关族。

5. 设立"最佳编辑奖"。奖励那些人气栏目的主持人且铭刻在闯关族心目中的主持人。

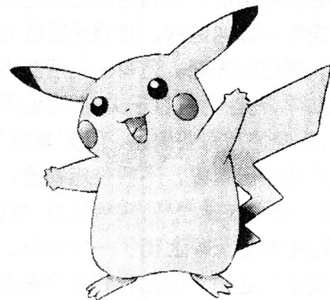
6. 设立"好主意奖"。对那些长期坚持为《电软》"栽花"、"挑刺"提供意见、要求、信息和建设性建议的读者，应予奖励。其中所提供的建议使《电软》产生了直接的经济效益和巨大社会效益的读者，应给予重奖。

7. 设立"发行员奖"。主要奖励那些长期发行《电软》的发行员和报刊零售人员。

8. 开展"我与《电软》"征文竞赛活动。在每期固定版面开设"我与《电软》"栏目，每期发1至2篇，每篇控制在800字以内，文体不限，记叙、抒情、专访、日记等均可，力求以小见大，以情动人，以真取胜。　**江苏　钟志华**

"风景线"毫无疑问应该是美丽的地方，但在第九期上，竟然出现了"白色污染"和"乱停乱放"现象，以及"盗版"等众多问题？

在"闯关族的家"中的"我不知道"一文正数第六行"平凡的人与平凡的杂志哪里会有什么秘辛之类的东东。"还有"染白的乌鸦更自由"当中有一句"去他妈的鸽子，我凭什么要跟着你呢？"请问这个"东东"和"去他妈的"是不是"白色污染"？另"最近比较烦……"算不算"盗版"？第19页的"沈阳·XX游戏机专营店"广告该不该是"乱停乱放"？　**北京　小D**



玩家乐园

格斗游戏专题竞赛

这是昆明读者彭晋设计的"竞赛题"，用计算机打印，是下了一番脑筋和功夫的。题目不算太难，是格斗FANS应该答得出来，趣味性也不错，有兴趣的读者可以测试一下自己的水平。来信寄：北京6129信箱竞赛收，邮编100061，截止日期：99年12月31日。我们将抽取50位参赛者每人赠价值50元的礼品。

一、选择题：

1.《街头霸王》初代发售于
A.1987　B.1989　C.1990　D.1988

2. 最初的格斗游戏是
A.《功夫》　B.《街头小子》　C.《FINAL FIGHT》　D.《街霸》

3.《SFZX》最初在哪个家用机上推出
A.SS　B.PS　C.3DO　D.PC－E

4. 名叫"罗将社水姬"的人是《侍魂》几代的BOSS
A. 一代　B. 二代　C. 三代　D. 四代

5. 八神与草雉的关系为
A. 情侣　B. 朋友　C. 宿敌　D. 兄弟

6.ADK是谁的子公司
A.SEGA　B.SNK　C.CAPCOM　D.ATLUS

7.《VR FIGHTER》之父为
A. 宫本 茂　B. 佐竹雅昭　C. 铃木裕　D. 鸟山明

8. 通常所说的"气绝"是指
A. 死亡　B. 出局　C. 超时　D. 昏迷

9.《豪血寺》中陈念所代表的生肖是
A. 马　B. 虎　C. 猪　D. 牛

10.《SF ZERO2》中，可以在OC技中发动SC技的角色是
A.NASH　B.GEN　C.GUY　D.DAN

11. 组队系统是在KOF哪代中首创的
A.94　B.95　C.96　D.97

12. 俗称"踩肩膀"的技巧指的是
A. 连续追打　B. 目押技　C. 逆向攻击　D.KO

13. 最先采用超必杀技的FIGHTING GAME是
A.KOF　B. 饿狼传说　C. 龙虎之拳　D. 真人快打

14.SQUARE参入格斗游戏界的第一部作品是
A.VR FIGHTER　B.FATAL FURY　C. 神佑擂台　D.TOBAL NO.1

15. 下列不属于《水浒演武》中的是
A. 沟口　B. 英美　C. 武松　D. 宋江

16. 下列是由中国人开发的游戏是
A.《水浒演武》　B.《功夫》　C.《成龙之龙》　D.《傲剑狂刀》

17. 苏山傲是哪部游戏中的人物
A. 神凰拳　B. 霸王忍法帖　C. 战斧　D. 双截龙

18.《侍魂》中黑子是个什么人物
A. 小贩　B. 卖菜的　C. 裁判员　D. 下岗人员

19. 霸王丸喝的是
A. 可口可乐　B. 马蹄爽　C. 二锅头　D. 烈酒

20. 以"一击必杀"著称的游戏是
A. 双界仪　B. 武士之刃　C. 侍魂　D.SOUL EDGE

二、填空题：

1.SNK最早的一款格斗游戏是______

2.2D游戏中第一个以刀剑决胜负的是__________，3D中是________。

3. 正统派一对一2D格斗游戏的鼻祖是________，可选用_________人。

4.《94格斗之王》包括了SNK作品___ ______，___________，___________，_____等游戏中的角色。

5. 在PS上推出的首个3D多边形格斗游戏是_______，SS上是________。

电玩歇后语

FC——《深情难了》（辛晓琪）

3DO——《一言难尽》（张宇）

MD——《我曾用心爱着你》（潘美辰）

SFC——《潇洒走一回》（叶倩文）

SS——《其实不想走》（周华健）

PS——《过火》（张信哲）

N64——《用心良苦》（刁寒）

DC——《让我欢喜让我忧》（周华健）

次世代PS——《想你的365天》（李玟）

DOLPHIN——《雾里看花》（那英）

GB、WS——《双双飞》（思浓，思雨）

NGP——《一个人跳舞》（张惠妹）

GG——《只能说遗憾》（赵咏华）

连云港　徐杨

街厅异闻录

这篇文章文笔不算好，作者以他亲身见闻，写了发生在街厅中的一些怪现状。社会对街厅一直反映不好，有偏见，也有一些街厅自身的问题。要想社会舆论改观，一是街厅自身的经营方针要有所改善，另一方面玩家也应提高自身的文化素质。

如今，国内街机厅可能是以弹簧门为主吧！吾友刘君曾去澳门，于装弹簧门的机厅游玩。他经过弹簧门时，向来都是推之而过，然后撒手而去。到澳门后，一切如故。一次通电话，一友人告诫道："澳门不比内地，进门后千万看看后面有没有人，再把门慢慢松回原处。"刘听罢，并未放在心上。

一次，他进门后一撒手，屁股后面一个鬼佬大嚎一声，啧！那音效，绝不亚于七伽社先生败阵时的惨叫。胖子急得几乎跪下讨饶（人生地不熟）；幸好没碰出脑震荡，洋鬼子瞧刘君的扮相，以为准是新几内亚吃人部落的重要人物，没敢追究。后来刘君留意观察，鬼佬开门后，总要扶门，以免碰伤后人。不经一事，不长一智，刘君不久便习惯成自然。也因此不断听到后进来的鬼佬一连串的"Thank　you！"好不得意。

回到内地后，天长日久，一切照旧，刘君还是刘君。（之一）



"杂"碎　评杂志

●请看蓝天六必治。江苏常熟　温黎星

●若不能增加页码，请将字号缩小（我有放大镜）。　福建　邱辉明

●没有"铁"，就没有爱情。　辽宁大石桥　孙璐

●闯关族的"统一教材"。上海　刘广磊

●"铁"保持匀速运动，彩页变为加速运动。　广州　杨文超

●100分！（满分150分）。　焦作　郝晶旭

●GAME集中营→广告集中营。　南昌　严俊

●第十期等得望眼欲穿，胃口泛酸。　长春　石明民

●疯马又不叫了，这是"文疯"。　山东东营　易安

●PS＋电软＝咖啡＋伴侣。　张家口　路玉军

●《电软》可谓厕上极品。但看见广告，就又便秘了。　福州　王振

●COOL毙了（无类；不会是"COOL·毙了"吧！）。　沧州　董国峰

●一锅菠菜汤，表面一般，营养大大的。　黑龙江孙吴县　由明甲

恶趣味

●一定有"假风马"，否则为什么会有那么多"假秘技"。重庆　谭伟东

●做女人不可瞧不起女人，做游戏迷不可瞧不起游戏。　保定　夏雨

●水印之书：在恐怖游戏的狂潮中，SONY能及时推出这类精美的作品，玩家应该为其鼓掌。　佳木斯　朱峰

●生化危机3：全球第七大危机（前六大危机为：粮食、人口、环境、贫困、健康、资源）。　北京　李淼

●生化危机2：不打得满脸开花，你就不知道花儿为什么这样红。　南宁　李榴

●97KOF：草雉的火，特瑞的拳、罗伯特的腿，是97无敌组合。　淮北市　王道杰

●樱大战2：因为你，才不觉土星老土。　甘肃永昌县　张军

●寂静岭：没有"寄生前夜"恶心，没有"生化危机"系列激烈，但确有一种真正的恐惧在心头。　福州　林鸣羽

●太阁立志3：安得不摧眉折腰事权贵，使我尽得开心颜。　云南曲靖　陈玉易

●GB版"牧场物语"：①农民都应该玩一玩②为什么小精灵借我的东西不还给我③现在我真的很忙，又要上学，又要种庄稼，又要照顾牛和鸡，真累呀！　陕西安康　郭晖

●97KOF：无聊时找麻宫。想打人时找蔡宝健。想吃烤鸡找草雉京。　广东廉江　赵李刚

●生化危机3：会做逃兵，才能取胜。　重庆　蒋涛

●圣剑传说：玩过之后，得了"暗黑魔王症"，看见螃蟹就要将其踩成多边形。　重庆　邵开全

●合金弹头2：运气＋贪婪＝高分。　安徽铜陵　崔晨

●生化危机3：PS2发售前，PS对抗DC最强悍的武器。　湖北大学　杜远

●买不起PS，但买得起《电软》也该算游戏迷吧。　上海　田戎轩

●R4山脊赛车：摸清地形，才能克敌制胜，展现真我风彩。　南宁　阿龙

电软合议庭30人

龙哥热线

①先谢读者攻略●由于一些客观原因，多封生3攻略我们没有采纳。这里谨对支持本刊的作者表示感谢。

②再谢读者作赋●天师！/天师！/问卜灵/这次DC灵不灵/“贼船”、“BOSS”心淘尽/彷徨无望心难定/观PS2天价天上星/灵兮不灵放个屁/杂志A级Z级我评定！（湖北省洪湖市刘剑虹）

●①PS2可否玩盗版PS软件？它发售后会否有只读IC出现？PS2能否直播盗版DVD？②国产品牌（不是组装）的游戏周边，如北通、黑豹等，效果与原厂相比如何？看上去差不多？③我的一盘黑白GB卡插到彩色GB上，只能出现活动块，如光标、人物、子弹等，没有背景，何故？④我准备邮购PS2，现在正祈祷不要出现今年1月我邮购PS时被送一旧机的情况。像我这样的玩家，并不想投诉或者什么的，太烦人，我自己换了个PS光头。买机子是买高兴、买乐子，又不是买愁、买麻烦。所以也不太追究。只当是钱被你们——《电软》赚了去。请你们对广告上的内容负责，老是补救并不是办法。（湖北省枣阳熊集向阳路5号 吴星）

①只要PS2大量在港台普及，且初期使用CD媒体，就一定能出现IC和盗版碟这一观点值得研究。PS2是一台370美元级的多功能游戏机，有些功能我们甚至连听都还没听说过，还指望玩盗版？加直读！？现实点吧，朋友！至于盗版DVD影片，如果日版PS2在播片时不设什么检测碟片的程序，而你又不担心PS2的高级光头和光驱，请随便“直播”。②这是个性能价格比的问题，龙哥怎敢妄断？③一般都是GB卡的毛病。④SORRY，只要商家手续齐全就可登广告，但是，PS修好了也可给本刊广告部来挂号信投诉这些欺诈读者的行为！我们负责投诉的同志正密切注视个别店家欺骗邮购读者事件的发展结果（多数商家信誉还是好的）。

●龙哥，绿色和平组织在我国有没有分舵？（读者来信）

！？。我国尚无分舵，但类似组织还是有的，如华南虎、烙铁头蛇、藏羚羊、坡鹿等比大熊猫还珍贵的动物，许多人下了很大的力量来加以保护，保护者个人损失惨重，其事迹令人热泪盈眶。

更有读者问，日立的技术能否战胜“东芝＋索尼”的EE？答案是半导体界的更新换代很快，今后的事很难预测。地球500强中日立集团排在第24位，属“巨无霸”级企业。其在电梯、推土机、芯片等许多方面并非外行（SH5的耗电量是EE的二十分之一）。

其实PS2一出，就等于向世界宣告“我的性能已经被DOLPHIN给超过了”。这个规律适用于所有主机，玩家不宜盲目跟风。

●龙哥，有些盘PS倒着读不打结，正着玩却打结？难道PS倒着玩真的比正着玩好！？（荆州唐浩、昆山王伊浩等大量读者）

这个问题不是那么简单。病灶嘛，“这类机子一般光头读辨时的高度不够而造成的”，病因是盗版碟那还用说。具体的解决办法，“小岛秀夫”读者视情况有“直接恢复弹性支架”和“自制弹性臂”两法，这里显然说不清，后几期科普园地将详细介绍。

●我的DC一开机，VMS呱呱叫，可它上面的小喇叭以前从来不响，这是怎么回事？另外，有时我一开机，机器让我重新输入日期！（铁栓） ①快没电了。有备卡的话，用机子将记录从呱呱叫的卡里拷入新卡。②长期不玩DC，主机的小电瓶存电耗光了，重新输入日期即可。DC开机两小时可提供两星期备电。

●龙哥，非常棘手，需你帮助。三星期前我在南京买了DC＋索尼克，一时兴奋过度，被狠宰了一刀。正当我还陶醉在游戏中时，突然倒霉的事来了。玩完第二关时，正在找进入第三关的入口，当进入一个海边山洞中，跳进一辆矿车，自动驶进一扇门后，就死机了，机子不读盘。找到店家，说是正版盘不退换，说要向上反映，即到SEGA公司（？）问明情况再解决。后听朋友说DC机有什么加密装置，盘子一点都不能有划伤才行。（南京 陈韬）

死机？！你是亚版3010型DC吗？是的话，①请检查盘面有无硬伤②检查电源是否达到300VA的大功率③检查记忆卡有无插牢④按本期攻略重新游戏。符合前3条后若不再死即OK。若是日版首批机型则不排除PVR芯片隐型故障，即，不定期、不论是何游戏，偶有死机，这时应控制游戏时间（想到头儿了，还有一种可能，即，软件程式有问题！莎木不是因为程序太复杂有死机可能才延期的吗？）。有感于你的心情，说了我的经历你也不会相信：刚买没一分钟的DC从离地面约60公分高处以2g加速度做非自由落体，一声巨响后烟雾迷漫：机器外形未变，但原装碟盒被掼得粉碎。接下来龙哥拿起主机左右摇晃看内部是否被摔烂？无他，接电再行确认，一切正常（礼花上天、鼓乐齐鸣）！！！虽然世嘉硬件抗击打能力甚好（！？），不过后来还是将主机放在地板上玩（学日本？）。

机器没异常，但长时间玩索尼克这种画面缭乱的游戏，一旦感到恶心、两眼痉挛，必须立即停止游戏，去外边散步。或者买个“舒目网”挂在电视上（对PS2也一样。为了您的视力和健康请不要长时间游戏）。最后要说的是，我们不能忽视游戏机操作手册。

●有些问题自己就能解决，何必非去专卖店修呢？本人就是一个很好的例子。6月分买了台索尼二手机，光头不读碟，换一个吧，三四百，不换又不行。于是拆下光头（第一次），自己试着把功率调了一下，没想到——能玩了。慢慢地，我迷上硬件；手柄线长了一倍，一个大型摇杆（用手柄改的），也在我手中“诞生”了，全是自己动手，一分钱没花。龙哥闲着的时候也可以试一试，实践出真理嘛！（山西大同矿务局消防队 和史克威尔同姓的史立军） 专卖店的维修人员也是从不会到会。实践一下总有好处，窗纸一捅就破，没什么了不起的，尤其是对你这样的动手能力强、有一定电子基础知识的玩家而言。但对于重要的物件还是不要盲目“大胆”实践。不过话说回来，盗版一天不消失，可能玩家就一天不能放松“实践”。后面还有实践的例子。

●龙哥，有几个重要的问题要请教你。但是我听说龙哥你从不把电玩迷的信当回事，大多数的信都不回，有的甚至还用来擦鼻涕（忘了是谁说的了），所以在此我先说一声：“我要用T病毒把你变成丧尸”。①据班上的“专业”人士称，GBC是双8位元串联型16位元主机。②我买WS还是GBC？③我不吃中饭准备明年买一个32位掌机有否必要？（苏州十四中高二3班 邢志军）

①不是，GBC唯一变化的就是彩屏。②GBC有生化和樱大战。WS则软件少些。③32位GB还早呢，所以请你安心吃中午饭。

●我有5903一台，GB一个，还有就是正在期待中的PS2。为何该型主机不能用金手指？也玩不了PAL制式盘？例，黑暗之心，黑超特警组……这些盘放进主机后，演完主题画面就突然什么都没有了，好像主机断电似的。为此我苦恼很久了。（石家庄读者）

金手指这种东西，属于港台创造的游戏机附加型产品，害人不浅。索尼的产品目录中没有此项。目前的9字头廉价版PS也用不了金手指，因为厂家根本就没留安放金手指的“扩展槽”。关于部分PAL制盘读不出的情况，不知与直读部分有无必然联系？5903型主机有些盘它就是不认，换别的机子就认。而关于该型机内部自带变压器还要不要使用110V电源的问题，你要用可能主机发热就少一点，你要不用，它就散热多一点，都是正常现象。

●我只能在DC和PS2中二择其一，但最兴趣的是“樱3”、“莎木”、“FF9”、“MG2”。请问我该怎么办？这不是在扯淡。龙哥你不理我，我又该怎么办？（海军潜艇学院 王飞）

买DC。不妨让战友买高价的PS2。然后跟其换着玩如何？哈！

一句话问候西安小寨王成●“任何语言的形容都会使FF8黯然失色”一句，知你乃史克威尔FAN、PS玩家。问题是，有些读者只有8位机或正玩N64、DC的，也买杂志，谁来“安慰”他们？杂志内容不会对所有人胃口，除非变为××专门志。游戏这玩意，需要交流，但更重要的是自己体会。

●龙哥你好。最近我的PS光头出了问题。以前的盘片多半读不出。于是，按照杂志以前刊出的光头修理方法进行修理。可是，我的7003底板上只有一个可调电阻，不知是调节什么的？数据线上的功率旋钮，旋到一定位置时，光驱转速会明显增加，且根本读不出盘，请问是不是超出了调节范围？修理时发现光头物镜和盘片并不平行，考虑到可能导致激光束不能垂直入射盘面，于是，将物镜整到与盘片平等，读盘效果确实好了很多(在这之前，我已将功率旋钮调回原位置，底板上的旋钮也没动)。这种修理办法是否可行？长期读盗版盘是不是导致物镜发生上述情况的原因呢？另，请问买光驱时，如何辨别全新光驱与返修过的光驱？如能回答，不胜感谢。(北京三里河 忠实读者王欣)

只要是可调旋钮，就必然存在一个最佳范围，如果调到极限态它所负责的部分就无法正常运作。你不动可调旋钮，只将物镜调整至与盘片平等，然后问题解决。这非常好地证明了找对原因再下手才是解决问题之道。关于主机光驱新旧，今后还会提到。

●龙哥，①你属虎？咋插图是虎哥呢？给电玩歌曲投稿有铁否？②用数字电视打机效果可与彩监一样？你龙哥哪来那么多资料？③第九期中插右下方是个什么词？“吒咤”！！！希望杂志少犯这种低级错误。④动画中OVA是啥意思？(山东日照 王鹏)

①我可以向你保证：绝对没有铁。②用目前最高级的国产平面电视：康佳100赫芝“防静电艺术电视”(7800元)配上VGA端子来打机的效果比彩监好。巨头TCL已经推出“松下超级管”的数字电视造福玩家了(水平1900线，19800元)。其实，我们看到的图像太细腻了也不好，那样会显得很假，毕竟游戏机还不能提供跟现实世界一模一样的效果。如果一台视频终端能够达到无闪烁、无静电、低辐射就已经很不错了。③叱咤的叱不是哪吒的吒。感谢。

●龙哥，DC在欧美缺货了吗？不会像日本当初那样吧？(读者)

北美DC的销售进入稳定期，下一目标是圣诞商战，SOA又在搞促销新花样。英法德西意，DC低价倾销战略和免费上网战术大显其灵，销量远超当初PS和N64数倍(四天185,000台/8000万欧元)，且6万多人用DC上网，SOE波士JF. CECILLON对玩家的鼎力支持甚感欣慰，他对商业杂志说，SEGA此次重回欧洲大陆的目的就是要以最积极态度回报玩家。





←↑伦敦DC盛况。世嘉对阿森纳的赞助终于发威。

●给第11期的黄海&谭文超读者：◆GB“口袋.红”：在遇到拦路猫之前的豪游轮中罗嗦的船长会给你“01号秘传机器”，入手后给“蛮力”型宠物装备，后可用新能力砍树。锡安村口袋塔“POCKET TOWER”中能得到“POKEMONのふえ”(口袋妖怪之笛)，在拦路猫身边使用之它就会与你战斗，尽量收了它。后面还会出现，同理。◆GB“超级马里奥3”：打最终BOSS时举起神灯向地上扔或向屏幕两侧扔，如落地后神灯嘴向上，就会冒出一团白烟，这时踩上它，抓准机会到达高处后向BOSS踩去(踩头)，踩中BOSS会闪光，几次后被灭。◆GB“口袋.绿”：23、56、125号妖怪根本没有。必须在其他版本中得到后通过通讯交换得来。137号是像用积木做的鸭子，必须在玉虫村的游戏中心赢得一定钱币后，再到附近的屋内三个窗口中买第一个窗口的最后一种怪兽(十分贵，如果我没有记错的话)◆SAGA3中要登上移动岛，之前必须去城北的海底小屋内得到つぅしんき，此后即可使用ROCKETベルト了。(以上由GB迷 辽宁抚顺市第十二中学高二.5班 李然，113006，回答，读者可与之交流。另感谢合肥工大贺挺峰，北京热心的李鸥)

包打听&包回答

●给第10期的福建晋江周燕南读者：◆MD“皇帝财宝”，在小门内找到机关，在那堵木高墙后其实有楼梯(电视屏幕上看是右下角)可跳上去(墙后最右边往左跳，多跳几下)，踩机关之后，出门发现右方水池内露出了一个洞，进去可通往绿色迷宫。在此迷宫内可找到太阳石(难度颇大)。至于想进城中那口井，早着呢！必须在解决湖中神殿事件后，回城找红盔甲人，他会给你通行票，其实里面是游乐场。◆MD“光明十字军”。如果你找到了STONE－TABLET，就回到王城，找到公主，她会将STONE－TABLET的话翻译过来，其中提到了国王的名字“GARRIOTT”。按照国王的名字来踩字母即可。(以上由湘潭市机电工业中专 任、世迷 陈欧热心提供！非常感谢/以后还有解不开的“皇”迷题可致信江西景德镇高等专科学校99陶美1班 张强，333000，他是觉得“皇”很有挑战性的PS玩家。另感谢湘衡阳四中誓死效忠AR的杨青、川大历史系99级只有一台MD的唐薇薇、萍乡邓玲、杭州K、贵阳陈昊、广西藤县吴海龙、沈阳刘帅、山西栖霞孙岩峰、杭州土星铁杆张超然等热心读者)

①FC“DQ Ⅲ”：一、在村庄巴哈拉达(バハラタ)东边有一洞窟，里面只有一士兵站在那里说废话，是否洞里有秘道？二、如何去提顿村庄(テドン)？三、如何得到第三把钥匙，即最后之门的钥匙？四、在哪里可得到船？以上难题已把我烦得焦头烂额，希望各位高手不吝赐教。(提问者：广东省龙川县老隆镇小河南百仙努商店 黄朝钦，517300，为争取时间，知情者也可直接与黄玩友联系)

②太阳读者陈阳阳问“口袋妖怪.赤”：我打到棣棠村(就是从玉虫村走地道)，那里的11层大厦里的钥匙卡(カードキー)如何才可得到呢(我知道在3层，可怎样才能“跳”到那个房间)？还有，存在POCK的妖怪，怎样取出？我先取出的那一条，然后进入一个版面，上面显示出我所有的妖怪，随便先一下下面会出现一个目录，第一条我选了后，妖怪便没了，可大图鉴上显示有，为什么？我到现在都未从POCK中取出半只妖怪。我的杰尼龟已63级了。

③广西扶绥县刘达读者想知道勇斗.怪兽篇如何才算真正翻版：“我尽版过接着玩，打通剩下的门扉及所有隐藏门扉，而且怪物图鉴也全部收集完(包括问号系)，但还没出现END”

④FF Ⅲ中阿木如村东南神殿里有4扇门，不知钥匙哪里有卖？(本人已在此囚禁近一年)

⑤保定李明关于GB心跳回忆－修养篇的问题：小弟我三次追诗织，均以失败告终，而小弟每项数值均超过“绝对读本”的告白条件。诗织评价最喜欢、面红、叫昵称。每到告白之日小弟好伤心。

⑥贵阳PS机主陈昊读者关于FC两个遗留问题的求助：●DQ3，可否公开6枚宝珠的具体入手方法，三年了，总共打了6遍，次次头焦额烂，只差人工爆机了！●FF1，沙漠中的蜃气楼之塔怎么进？在机器人处得了道具却无法用。“此二题若得解，FC也可入土为安”

⑦重庆市万州区96年10期开始看软件的张巍：FC“七龙珠Z Ⅲ”到“寻找人造人”那关时，悟空他们分为三组，每移动几步，就有相同的几个人提供重复的信息，其中有段信息是说人造人在地图的西北方，可我怎么也找不到。再就是地图西南方有个山洞，为什么进不去？此关我已经打了快三年了。我这卡带是那种不用电池也可存档的。请各位大侠不吝赐教，在下感激不尽！

⑧安徽蚌埠一中那佳同学的问题：DC版灵魂力量不愧为大作，但我已经在HARD难度下不续关爆机，却无法将选人画面中第一行的最后一个？打出来。难到要一局不死爆机，或全员爆机，或有什么秘技不成？急都急死人了，怎么那么难！

告示：承蒙读者支持，本小栏欢迎那些长期困挠读者的问题

一句话回答部分读者●新款廉价NGP小彩机(6800日元)连一盘卡(合金/饿狼/R2系列/S对卡，等)，约千元，该主机走街机路线，重点作品皆完全移植自街机(招式、连技与街机类似，画面变Q)。该主机体积小画面大，外形绝对时髦，理论上不费电，SNK拥趸可参考。

●龙哥，我以前写过好几次信问问题，都没有得到答复，所以这次请勿(务)必答复我。①听说索尼要PS2像电视一样普及，那PS2是否将在中国发售呢？②DC是否有带脚踏的汽车方向盘？③DC在中国卖了多少？那PS、SS呢？请贵刊将下面一封信转达给SEGA入交社长。若不能代劳的话，请帮忙翻译成日文或英文，并将SEGA地址告诉我(又一个SEGA的铁杆支持者 谢坤)

①"发售"指的是发售走私货呢还是代理货？③一家普通的专卖店至今已连批带卖走了三百台DC。这样看来，DC在国内的市场规模不应低于5000台。估计大陆的PS能达到10万至12万，土星可能是6、7万的样子。以上可能保守了点？而PS在台湾省(有D碟)约40万。不过，亚版PS2在亚洲区(日本以外)配量非常少，原因是，没有了盗版的主机在一些地区是很难"快速普及"的。索尼方面确定明年五月在台发售行货PS2，暂定价12000台币，同时调低在台PS售价为3980(注意，二者的数值关系清楚地表明PS2的价位级别，但如果我们想要借鉴的话，恐怕还要大幅向上方进行修正才行，因为PS2不可能有仿冒周边和旧光驱对吧？)。

●龙哥，我这是第一次来信。10月号没有生3的任何信息。我不仅对其每个谜题了若指掌，还发现了许多新情况，我不敢随便献丑，下列几条有关信息。①在地下污水处理站调配控制开关，如图示。将下水管污水处理器A、B、C三条线上广场移至与图中一样便可以进垃圾处理池与追踪者进行倒数第二次决战。②MERCENARIES模式有无限火箭炮等。(南昌如意照相馆 章琦)

为赶时间，我们有专人负责大作攻略。朋友们想投大型攻略稿时不妨来电话询问是否需要。等杂志出来后你一看，攻略里没有你已经解决的谜题，这时当然可以来信补充你的新发现。

●龙哥，X－BOX据称能与PS2抗衡。DC、PS2会站稳脚跟吗？形势危急呀！请龙哥快快分析！我苦心攒铁欲买PS，但又担心PS2发售获得大成功，PS会像SS一样被抛弃！(吉林省吉林市赵岩)

微软终归是有实力，有实力才能出硬件。代号"X－BOX"的主机将采用AMD公司的K7，WIN2000架构，挂4G硬盘，性能很高，天杀价299美元。华尔街某报指出开发X盒游戏的软件商将以牵制PS2为目标(引自黑川文雄文章)。索尼与LINUX形成战略伙伴的关系令微软感到不痛快，因此X盒将不再向软件商收取一分钱的权利金。至于DC，硬件、软件、价格都无甚问题，完全可以参与在美国的竞争，别看DC性能这么差，但"愚者千虑必有一得"。

●龙哥，您好！我们又见面了。托您的福我的DC已经修好了！不过再次打搅了，我们几个DC玩家都非常关心莎木这个游戏，所以想向您打听一下关于莎木的一些情况(DC盘太贵，只好左挑右选啦)。以及，PS2马上就要出了，不知SEGA有什么策略应付这巨大的压力呢？(北京通县西海子西街李晓飞)

世嘉在10月1日关于莎木延期的声明中说，"开发者已尽了全力"，"发卖时人人皆必发出'未体验之游'之惊叹"，"确信人人感动"。DC是世嘉大战略的一个重要部分，"我们这次不会输"(CSK总波士：大川功)。压力人人都有，按说索尼也应该有才对。你们玩DC的不要害怕。外电分析，DC至明年三月，全球最低销量应为350万台(北美150，欧洲100，亚洲150，万台)。"来日方长"。

●龙哥，我国有几种外商投资的游戏城？在什么地方？面积多大？效益如何？(济南军区普通士兵 顾绘江)

京、沪、津、宁有世嘉店，其他城市可能还有。NAMCO则主要把事业定在上海。机厅面积都挺大，每天能卖几千个COIN的样子。TAITO今年9月中期进行决算，"黑字"被向下修正成"赤字"。

●小弟的新彩机GB，装电池(南孚)为何还有杂音与嗡呜声？为何个别中文卡不能对应彩GB？如第二次机械人？而太4就能对应，何故？(保定一中 李明 连续来信三封/龙哥皆阅)

许多读者告之薄/彩GB有杂音的问题，若用电源的话有可能，但用电池不应出现。关于各型GB的不同问题，下期设专题讨论。中文卡是自制的，彩机对个别的不兼容是正常的，不可苛求。

●龙哥，我乃超级游戏迷朱键。由于财力有限，我只能买组装。正所谓盗版没好货，我那盗版记忆卡很快便出了问题。太8第二张碟尾时，作为即将挑战魔女的我，很慎重地记录了下来。第二天，我怀着满腔热血读取记录，出现了一排日文。虽然我这是玩第二遍，但我绝不能容忍这类浪费我脑力和精力的状况再次发生，现我一次存二三个档。请解释"セーブした内容が壊れてじます"并对我加以点拨。(福建建瓯 POWER PIG)

记忆卡中的重要内容应该备份。所以，PS、DC记忆卡每人至少要有两块，随时拷贝。但记忆卡先天不足，只好认倒霉。编者虽十分理你的处境，但有什么比直接买原装货更可靠的办法呢？就算我们买10块组装卡，也无法保证游戏顺利进行是不是？一块正常的PS卡能记15区，你那块没准只能记3个区，能不"壞"吗？

●铁少，二手货能买否？(皖淮北市 黄玉秋)

龙哥的破彩监是二手的，一个月即坏，找出原因，一改锥下去，又跟新的一样。本人不支持盗版和组装，但喜欢廉宜二手货。

●龙哥，大宇动向如何？我听说该公司已高价买下SS生产权，并已经做好了樱1、2的汉化版，还有"侠客3"？SS已退出江湖，我很痛苦。我们这儿7501很便宜，带原振＋原柄＋原卡只卖1375元，合算吗？PS是否会移植99和大航海4？(江苏南通 朱超)

我们从台湾方面获悉，大宇确有意给DC制作中文游戏。但SS版游戏暂无消息。1375元，你必须仔细鉴定主机和周边的新旧以及真伪。换人的游戏PS无法移植，大航海Ⅳ本月2日发售。

●龙哥，①PS2不是日本企业嘛！咋会被美国控制(指美国禁止PS2出口中国)？②PS2能在中国上网吗？如何准备？③海豚只售99美元，是真的吗？其性能如何？(重庆市綦江县 肖尧)

①日本高精度数控机床也要美国同意才可出口。②除非CATV在我国取代电话线。③电子巨人NEC已经在熊本县兴建新的厂房，投资近8亿美元，专门生产海豚高级芯片，预计盈利30亿美元。照此估计，海豚得250美元以上。ACCLAIM收到了任天堂秘密发送的初期开发工具，他们表示，海豚的性能"相当惊人"。

●龙哥①彩色GB电路板有裂痕还有得救吗？②一个月前我买了"天狗党之逆袭"彩卡，画面不错但却不能记录(菜单中有"セーブ"这一项)，寄回去换一盘还是如此。游戏说明书中有这么一句话：ゲームの途中て"セーブ"されたデータがある場合に選ぶこどきます。我打电(话)去问商家，他们说那"セーブ"可能是假的，得到某点才能记录，像生化那样。(福建云霄 李骞)

①不影响使用就行。②商店说得对。至于要到哪里去记录，你只能到游戏中去发现了。"骞"我不看拼音，敲4下键盘即可。

●PS冒白烟后，里面的线圈烧坏了，还有救吗？光头反面马达的蜗轮和蜗杆咬合不紧，经常卡住，使主机不能读盘。请问如何解决？(金华市铁路司机学校南京赵永强)

看来毛病够大的？记住，现象越是明显，修理起来就更容易。

●我的超薄GB由于最近修过一次，有时晚上玩的时候会突然发出嗡嗡声！？而且画面要把颜色调至最暗才能看见，不知是怎么回事？是不是电压不稳？因为一般都是在晚上8点至10点左右？贵刊广告里的GB卡内容是否真实？口袋妖怪(红、绿、黄、蓝、紫)，黄、蓝、紫……？？？只好请教龙哥了。(陕西蓝田读者)

你还没说是因为啥修的呢！须知GB无法黑天游戏，光越强则GB屏幕效果越好。嗡嗡声可能是与变压器的效果不太好有关。但屏幕颜色问题就不知道了。GB卡的名称在我国比较混乱，无奇不有。我也没有办法，你若无法判断可向各店家电话咨询。

山西榆次育才学校徐浩同学给杂志的"狂诗"●与生俱来书中首．唯汝与天同齐寿．两手"盗"空兜中"铁"．一肩担尽古今仇．
龙哥●如此狂撵之辞，古今罕见。可一会儿盗铁、一会儿担仇的，寿数能长得了嘛！(上海交大ENIX，包回答收到！下期见)

大墙画廊

马上这个世纪就要从我们眼前象流星一样消逝，相信它留给大家的不但有绚丽璀璨如绝代风华的美好回忆，也有痛苦失落苦不堪言的伤心往事，但正是这些才能构成人生的全部。我们全部是幸运的，因为我们全是这个辉煌时刻的见证人（跨世纪的人才？）！你们都准备好了吗？下世纪的画廊又会是怎么样的呢？总想有所突破，但穷尽自己的微薄 POWER 也无法令所有朋友满意，实在是愧对大家。可无论怎样我都不会放弃、放弃任何希望、放弃任何我珍爱的东西，但愿大家和我都可以做到！

——廊主 SHADOW 和 PHOENIX



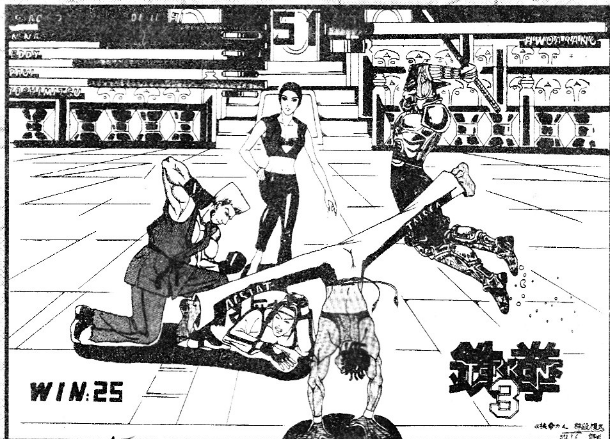
▲《生化危机 2》 贵州 敬雯

◀S：如此缠绵的样子怎么也难以和恐怖的 BH 扯上关系。
P：是 HAZARD！天师责问 ADA 为何流口水（是血吧？！）？？？
（『廊 POWER』：★★★）

▼S：圣骑士团的团长也搞搞副业啦！
P：有那只钢铁手臂的火炎，还用生火煮面吗？
（『廊 POWER』：★★☆）



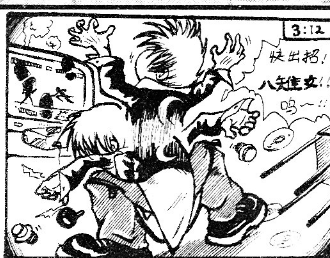
▲《无题》 吉林 王增祥



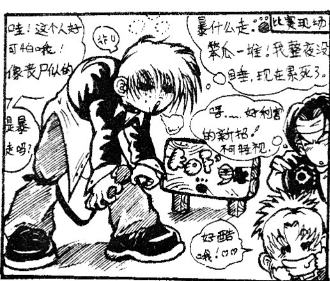
▲《铁拳之群殴模式》 山东荷泽 邹岩

▲S：不知道花郎与另四位角色有什么血海深仇，4 VS 1？？
P：看场地的布置不由令我想起"龙珠"的武斗大会。
（『廊 POWER』：★★★☆）









◀《暴走？之迷》 广东化州 二弟画郎 .E.D

▶S：原来暴走的原因是玩游戏不睡觉啊！
P：我的心思真的比你女友的心还难猜吗，好恐怖呀！
（『廊 POWER』：★★★★）

▼S：两位肥肥的 Q 版真是かわいいですよ！
P：斯考尔拿的是 FF8 的什么东东啊？
（『廊 POWER』：★★★）

▼《星星的约会》 贵阳 斯考尔



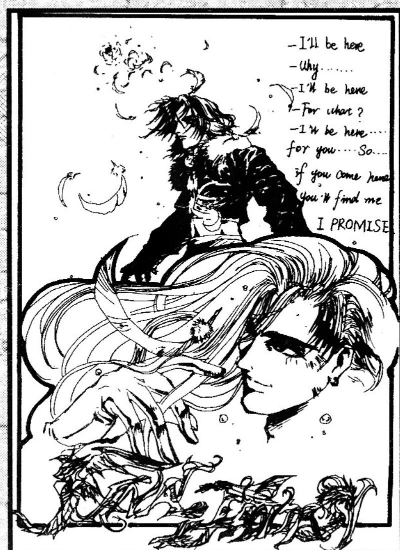
◀《觉醒——大蛇之主》 北京 DEVIL BOY

◀S：这草雉＋大蛇的合体究竟是谁呢？

P：为什么他的样子如此痛苦，象是要准备变身似的。

(『廊POWER』：★★★)

▶《最终幻想》 四川雅安 章月明



▶S：斯考尔的样子有些秀气得象个女孩子了！

P：搞得两人看上去有些暧昧的关系。

(『廊POWER』：★★★)

◀《服部半藏》 河南三门峡 尚志明



◀S：那双炯炯的眼神总是令人有些不寒而栗。

P：姿势是爆炎龙的READY动作吧！

(『廊POWER』：★★★☆)

▶《水手服的时代》 重庆 蒋雪松



▶S：她们都换上水手服的话是否又会发生类似"美少女战士"的故事呢？

P：玛玛哈哈好象鹌鹑啊！

(『廊POWER』：★★★)

凡在本廊刊登作品者，均获赠连续三期本刊杂志各一册。一般情况不退稿，作者在三个月内稿子未被采用，可以另作它投，但不可同时一稿多投。

关于画稿尺寸，尽可能限制在16开内［即一本杂志大小，"还我河山"的画稿尺寸：160×112mm。］，避免后期制作困难，彩廊尺寸可最大至8开［即将杂志打开大小］；一般不用铅笔及圆珠笔作画即可。多谢大家支持！！！

廊主SHADOW和PHOENIX启

◀《挑战魔女》 四川华蓥 伍函



◀S：看来斯考尔颇得大家宠爱，画他的大有人在啊！

P：人物的脚部画得很含糊哦。

(『廊POWER』：★★★☆)

▶《98无票一族之『都是失败惹的祸』》 成都 王宇



▶S：希望我的写真集早日上市？那不卖个天价才怪。

P：自从张宇的"月亮"出来后，"都是??惹的祸"也成了流行言语。

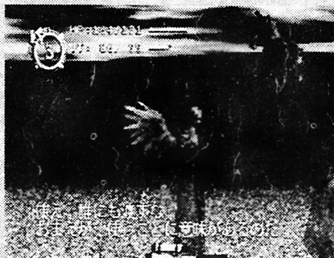
(『廊POWER』：★★★)

游戏点评

Speak out, don't be afraid!

巴洛克(BAROQUE)

机种 PS 厂商 STING 类型 RPG 媒体 CD－ROM



鬼灵精怪的气息再次侵入了我的大脑。那种气氛，那种恐惧，那种环境和那种感觉，正如其名——“奇异”一般，“巴洛克”所带给玩家的究竟是什么？

比较于还算成功的SS版，PS版加入了大量新要素与CG片断。对于刚接触的朋友恐怕对本作都不会产生什么好感，而曾打过SS版的玩家，我则可以明确告诉你，本作没有再买的必要（个人认为）。

为什么？

因为本作就几乎与SS版没发生任何变化！

尤其是画面。如果不信请出两台同型号电视来作一番比较，PS版与SS版的画面根本没有哪怕是1%的进步，完全同路货色。真不知是SS机能不赖还是PS机能不济，反正从图像上你是得不到惊喜了。

我讨厌声音！尤其是在玩“巴洛克”的时候，它让人感到毛骨悚然，浑身不舒服，与SS版也没什么大差异。

手感及玩法都未改变，真的是游戏还是那个游戏，一点都没变。

我来不及发现与SS版的不同点便关掉了电源，还了盘。我感觉在如今大作如牛毛般的市场中，“巴洛克”的优点越来的不明显了。

游戏还是那个游戏，可感觉却已不再是那个感觉了。

——北京　风林

角　色：6	操作性：6
画　面：6	创　意：7
音　乐：—	移植度：10
情　节：—	总评价：6.3
玩此游戏时间：23分钟左右	

SD 高达 G 世纪 ZERO

(SD GUNDAM G GENERATION ZERO)

机种 PS 厂商 BANDAI 类型 SLG 媒体 CD－ROM×2



刚出一代时，虽然并没有引起大的轰动，但我却被她崭新的系统吸引住了。终于出了二代，迫不急待地买回家一看，果然没有令我失望。

此游戏几乎囊括所有高达系列中的机体和人物，就像是一本高达百科全书。经过精心绘制的人物头像和机体的3D造型比起一代大有改观，而且战斗时还新加入了人语配音，令游戏增色不少。此款游戏最先引入的立体式战斗，使得玩起来别具一格，也增加了游戏的真实性。敌军的AI也很高，在不会被你击落的情况下，它会反击；一旦你的攻击足以将它击毁，它便会采取回避或防御，不像机器人大战里的一味反击。游戏中的机体开发与设计是画龙点睛之处，看着自己培养的机器人一步步变得强大，比电脑故事情节中更早开发出强力机体的心情真是——爽！

人无完人，这款游戏也是如此，读盘的时间太长，保存战场记录几乎要等半分钟。战斗画面虽然好看，但是太慢了，不得已只好把战斗画面关掉。

总之，如果你是一位高达迷的话，这款“SD高达GG0”绝对是你最好的选择。

——湖南常德　KYO

角　色：9	操作性：9
画　面：9	创　意：10
音　乐：8.5	移植度：——
情　节：8	总评价：8.92
玩此游戏时间：60小时以上	

卡莱里安(GALERIANS)

机种 PS 厂商 ASCII 类型 AVG 媒体 CD－ROM×3



曾经是万分期待的，这部作品也早已列入本人必买作品之一。这其中主要是因为各大电玩刊物的宣传在起作用，神神秘秘的。制作厂商ASCII在本人印象中并不出众，在次世代机上唯一一部百万大作，就是人气无双的"德比赛马"（在日本赛马业相当红火），但得于语言，在我国就真是受尽冷落了。本作似乎是其准备一举翻身的筹码，但是……

除了剧情外，说实在话，你根本无法在本作中看到更多新东西了。操作上是想得到的"BIO"式，无甚新意，而且并不理想。人物行动也十分难看，走路时的步伐声夸张，在没有了什么新奇后，我当然也无法在画面得到什么满足，除了还算一般的CG可以瞧瞧外，这GAME真是没啥特色。动用3CD，随时CG演出也并不让人意外，而且我多花了2CD的钱，这些东东也顺理成章的成了该有的了。这节目真是在玩剧情而已。

反倒是节目的封面够新颖，在众多花里胡哨的"夺目"包装中独树一帜，十分醒目。而且人设较酷。

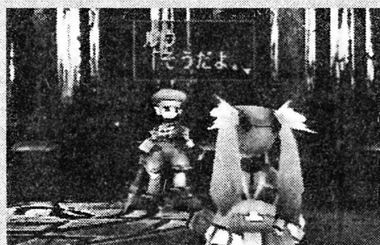
在试玩后，这3CD完全让我失去了打下去的冲动，买了没玩的GAME我有不少，但让我懒得玩的，本作还是头一只。苦笑……

角　色：7.5	操作性：6
画　面：8	创　意：7
音　乐：8.5	移植度：——
情　节：8	总评价：6.9
玩此游戏时间：1小时以内	

——北京　依昂弗安

寻宝大冒险(DEWPRISM)

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 A·RPG 媒体 CD－ROM



很轻松的小品游戏。这是我玩过这款作品之后的感觉。系统本身非常的简单，只不过给男女主角分别设置了独有的变身系统来区别，而男女主角的通关进程也是大同小异，情节则像"生化危机Ⅱ"一样是并行发展的，而且只有用两个主角都打通一遍游戏才能看到真正的结尾，还可以留下个进度，在重新游戏时保留原有的各项数值。

这是一个好玩的游戏，但绝不是经典游戏。它的世界观比较狭小，只有一个小村子，几家店铺，给人孤零零的感觉。剧情以魔法器"遗产"为中心，集中得过了份，反而难以展开。有时候我真怀疑那厂商是不是印错了。可是除了史克威尔，又有谁具备这种化平淡为神奇的手笔?这么单薄的内容居然作得让人觉得好玩，至少在开头的几个小时里是相当的吸引人。再看其中的情节叙述片段，电影化的表现手法已经给它打上了史克威尔的商标。

更有戏剧性的是，在日刊"FAMI通"殿堂中，本作的评分超出"圣剑传说·玛娜传奇"，挤进了殿堂。它真的超过了"圣剑"吗?倒请各位来评评看。

角　色：8	操作性：8.5
画　面：8	创　意：7.5
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：7	总评价：7.75
玩此游戏时间：男女主角全破	

——昆明　LP

怪兽精选·假面的魔导士

（モンスター コレクション·假面の魔导士）

机种 PS 厂商 角川书屋 类型 BOG 媒体 CD－ROM



卡片游戏一直是笔者比较喜欢的游戏，轻松、有趣，是闲暇时候很好的调剂品。但这款由角川书店/ESP出品的"假面的魔导士"却令笔者失望了。

虽然这是一款以卡片游戏为主题的作品，但是游戏本身给人的感觉似乎少了什么。尤其是游戏的"规则"部分，以卡片游戏的观点来说，这个游戏算是规则十分简单，趣味性颇高的作品。然而其画面的操作性和设计都让游戏显得异常复杂，虽然大部分此类游戏在实际玩了之后便可以了解大致上的情形，但是这回似乎不是这样。进行游戏时常不知道自己到底在做什么，也不知道到底应该选择哪个选项，而且选完之后还没法退回去，想反悔都不行。虽然很想快点进入状况，但是似乎门槛实在太窄了。除非玩家以前就对卡片游戏的特色十分清楚，要不然一般的玩家可能摸了老半天还不知道这款游戏应该怎么玩。

游戏中比较有趣的部分是卡片的收集与迷宫的探险，与朋友交换卡片也是通常卡片游戏吸引人的地方，只不过也会令人太专注与战斗的进行。

角　色：8	操作性：8.5
画　面：7	创　意：7.5
音　乐：7	移植度：——
情　节：7	总评价：7.5
玩此游戏时间：5小时以上	

——浙江台州　小忍道

沉默爆破手(SILENT BOMBER)

机种 PS 厂商 BANDAI 类型 ACT 媒体 CD－ROM



近期ACT的FANS相信一定打机打得十分过瘾吧?前一阵的"捉猴"、"统治帝国"及高难度的"SPRIGGAN"都是颇合大家心水的作品，而近一阵的"吃豆"及EIDOS的"灵魂战士"也够值，加上这部"SB"真可谓是ACT迷的一大福音啦!

BANDAI出品的ACT我并不很期待，原因是BANDAI并没有做出什么真正能让人打爽的节目。但，"SB"似乎却不太一般，加上WS掌机的火爆，一些信心的火苗让本人带回了这片CD。

CG不赖，且对应振动，看片的时候让你的手也闲不住。而游戏的玩法能上能颇新颖。虽然是否参考了"炸弹人"的设计我不得而知，但灵感的火花的确与"炸弹人"有点关系。没想到满3D世界安放炸弹（还是自由爆破）的感觉竟这么爽，BANDAI这天马行空的构思真是救活了一部ACT作品。手感十分不错，反正你并不会从这部作品中找出更多的缺点，毕竟能有一部不错的ACT出现已很不简单了，知足吧。

背景设计在外太空，大型的宇宙飞船满有气势的。机械的设计一般，先进的要塞与敌方机械兵让你头疼，但难度却并不高的离谱。

喜ACT的朋友应该玩玩。

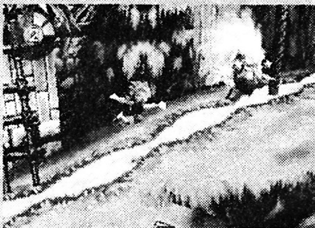
角　色：7	操作性：8
画　面：7	创　意：8.5
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：7.5	总评价：7.6
玩此游戏时间：1小时40分钟	

——北京　六面兽

THIS SITE IS samebar

东巴!狂野历险(TOMBA!THE WILD ADVENTURES)

机种 PS 厂商 NAMCO 类型 3D－STG 媒体 CD－ROM



只接触过"东巴一代"的朋友相信也都对这个敢于与猪战斗的小泰山颇有印象吧?前作难度较高,未能打穿对于本人来说较为遗憾。前作是多边形的纯二维游戏,含有很多解谜要素,给不少 ACT 行家都多少造成了难度。手感也属中上,发售后颇为卖座呢。

在未接触前,以为本作会改为真三维的 ACT,在玩过以后似乎与前作有了很大的差异,但在打法上却又不尽相同。画面同样用多边形表现,虽然没能做成真三维作品,但却在前作基础上增加了更多的路线分支,使观者易产生真三维空间的错觉。当然,这种表达手法司空见惯,自然谈不上新颖,反而由于画面的构成过于复杂,给人十分零乱的感觉。PS 的机能在本作中也难有发挥的余地,马赛克的恶性效果令我头晕眼花(今后全看 DC 及 PS2 的了,对得起眼睛),虽然发色 OK。

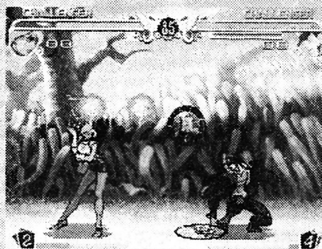
令我不满的是多分支选择的路线加上更多的解谜要素已令本作在流畅性方面大打折扣。操作感较束缚,从本作中你很难找到如"忍 2"那般的爽快感,此乃败笔之处。更不及一代出色。

对于 ACT 迷来说,本作算不上最佳选择。但你若想打较难的作品,本作倒不妨一试。——北京　终结者 2

角　色:8	操作性:6.5
画　面:7	创　意:7
音　乐:7	移植度:——
情　节:7	总评价:7.1
玩此游戏时间:不到 60 分钟	

乔乔的奇妙冒险

机种 PS 厂商 CAPCOM 类型 FTG 媒体 CD－ROM



在经历了长久的等待之后,荒木飞吕彦先生的拥趸和 CAPCOM 的拥趸们的共同节日终于到来,JoJo 的身影终于活跃在 PS 上。身为"JoJo 冒险奇遇"的忠实读者,我感到无比幸运。

JoJo 的故事在出版了第 63 卷单行本后已告完结,共有 5 部故事,本作改编自第 3 部:空条承太郎与迪奥的宿命对决,游戏忠实地再现了原作的故事情节。STORY MODE 尤是如此,若是对原作一无所知的人,恐怕都不知道是在玩什么。游戏的原创要素不少(看到那几串问号吗?),就算 PS 的画面相比街机会有缩水,但有了这些要素的补偿,玩家也应该心满意足了吧?

游戏的风格则更偏向于 VS 系列,画面华丽,招式夸张,用超杀 KO 对手时的特写画面亦很震撼(通常是张被打得很惨的脸),爽快之极,承太郎在战胜之后的姿势更是酷呆,不愧是出自荒木飞吕彦先生的手笔啊!而在招式的严密性和人物的平衡性上,有 CAPCOM 坐镇,大家也可放心。

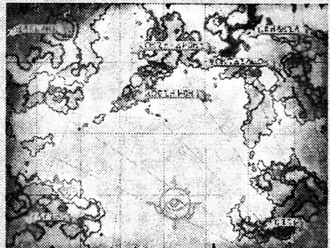
总之,不论你是漫画迷还是格斗迷,这都是一个值得买来一玩的游戏。

——上海　ZEPHYR

角　色:9	操作性:7.5
画　面:8	创　意:8.5
音　乐:7.5	移植度:8
情　节:9	总评价:8.2
玩此游戏时间:10 小时以上	

妖精战士Ⅲ(ARC THE LAD Ⅲ)

机种 PS 厂商 SCEI 类型 RPG 媒体 CD－ROM×2



这……这不是"圣剑传说·玛娜传奇"吗?

别觉得奇怪,虽然二者在画面风格、战斗系统等方面相差很远,但在游戏模式上却是同途异路。先看游戏的主线情节,这次"仕事"成了剧情的推进器,所有情节都是因为接受"仕事"而触发,随着一件又一件的完成"仕事",游戏进程同时被推动。谁能想到,以前的配角系统,一跃成为明星。

再看本作的物品合成。灵活性比"圣剑"更大,最多可以加入 6 种物品作原料,也是武器、防具等多类物品都可以合成。好在通过对话、咨询等方式可以获得某些物品的配料表,要是光靠着实验,真不知能碰上几只死耗子。

另一项系统是卡片。这种卡片不仅有收集的价值,而且是一种类似于召唤兽的强力特技。把战场上的怪兽变成卡片之后,还可以去专门的卡片管理处进行交换、贮藏,或者查询卡片图鉴。

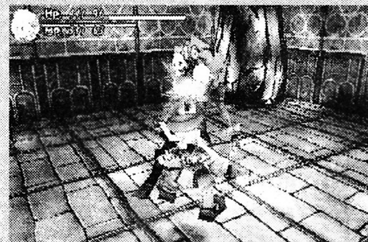
游戏画面较之前作只有量变没有质变,但靠着两枚 CD－ROM 的容量,加入了许多段 CG 动画,水平也还不错。仍然是可以使用前作的记忆,只可惜我已经没有实验条件了。

——汕头　PP

角　色:8	操作性:7.5
画　面:8	创　意:7.5
音　乐:8	移植度:——
情　节:7.5	总评价:7.75
玩此游戏时间:17 小时	

寻宝大冒险(DEWPRISM)

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 A·RPG 媒体 CD－ROM



史氏的这款叫"寻宝大冒险"的 A·RPG 实际上在"圣剑传说·玛娜传奇"附带的体验版中已见识过了。作为又一款原创作品,DEWPRISM 给我的不再是"武藏传"时感觉,多的是一份惊喜。

本作中无一秒的 CG 动画,但即时演算生成的画面非常不错,感觉十分清爽;可能是技术上的改良,画面旋转时的多边形缺损比起"双界仪"时期好了不只一点点。故事分成男主角 RUE 篇和女主角 MINT 篇,似乎都是讲述了手足之争,尽管 RUE 的故事背景有些惨淡,但整个故事亦充满了搞笑情节。RUE 变身、MINT 魔法,特技的合理使用是攻略的要点。初次接触此游戏时,地下迷宫的连续作战便令我焦头烂额,但实际上本作的难度并不高,流程也较短,完成两篇的故事后,印象最深的也只是可爱的人物造型。

史氏正朝着 PS 已逐步过渡,DEWPRISM 大概和将出的"放浪冒险谭"一样,是试验性的作品吧!

——江苏昆山　王伊浩

角　色:8.5	操作性:8
画　面:8.5	创　意:8.5
音　乐:8	移植度:——
情　节:8	总评价:8.25
玩此游戏时间:16 小时	

只要叫了，就是乌鸦！

文/王守成

几年以前，国内热情高涨的游戏业者满怀激情地想为国内的玩家奉献自己的聪明才智，可我们的玩家就象在天桥看把式卖艺的观众一样，除了叫几声好（有的还喝了几声倒采），等人家来收钱时，没有几个肯真正掏钱的。游戏公司几百万元投资得到的就只有盗版和玩了盗版之后的批评。回想一下前导公司，现在还有人能够记起它吗?有人曾为它现在处境感到羞愧吗?

自从96年某国产软件发售失败的事件之后，国内的电玩迷就从热情期盼国产游戏软件，变成对国产游戏软件敬而远之，甚至由爱变恨，口诛笔伐，大有将国产游戏及从业者打入十八层地狱方解心头之恨的意思。这样的现象，已经沿续至今。

当时笔者看到攻击国产游戏的文章，心里也曾有痛快的感觉。几年下来，看到国产游戏和外国游戏的巨大差距不但没有缩小，反而越来越大，心里的快感逐渐转变为沉重，思考自己的所思所为，渐渐感觉到仅凭批评是无法改变中国游戏业现状的。

我们究竟为国产游戏业做过什么事情，如果从行业的角度来看，我们几乎什么也没有做过。但是，我们要求得太多了。国产软件要体现中国的特色，国产软件即使不能做到顶尖，也要做到让玩家感到有趣。我们批评国产软件，画面做得粗糙，程序的BUG又多，游戏没有新意。不错，这些都是事实，但我们说这话时，不折不扣地象一个不负责任的家长在咒骂自己不争气的孩子。虽然从来没有在孩子的成长过程中给予任何扶养和教育，但却反过来骂他怎么长得那么丑，什么也不会，不给他爹挣脸……

不管这样的又丑又笨的孩子是否有出息，能否为家族争光，不负责任的父亲都没有资格咒骂他。同样，我们其实并没有资格批评目前的国产软件。

游戏业发展的根本需要是资金。资金初期来源于投资者，但这样的投资是建立在预期回报的基础上的，也就是说必须有高额的回报，才能刺激投资者再次出手，并吸引更多的投资。

都知道SQUARE为了制作FF7和FF8花了很多钱，光发给制作人员的奖金就达到千万美元的水平（FF7约为1000万美元，和人民币近9000万元，FF8奖金现在不知道），这些钱不是凭空来的，都是从游戏者手中赚来的。游戏者付钱给游戏公司，一方面是因为自己喜欢的游戏，另一方面也相信游戏公司会利用这些钱继续做出更好的游戏。从这个角度来说，制作FF8不是SQUARE的想法，而是游戏者要求它这样做的，而SQUARE完成得令人满意。SQUARE敢于花费巨额资金制作大成本游戏，不仅仅是因为它有这样的实力，更重要的是日本的游戏者有能力对这些投资给与高额的回报。这样的相互信任的关系使得游戏业得以迅速的发展。

“不是我们不支持正版软件，而是它的价格太高，逼得我们只能买盗版软件。”

相信这样的话电玩迷或电脑迷一定不陌生，并且绝大多数上述迷者都是这样想的。想法本身不能说有什么太大的错误，只不过比较自私，也比较现实。其中的关键在于“我们买不起正版”，换句话说，正版软件根本就不是我们能够消费的东西——当然这里指的是国际价格的正版软件（通常价格应该在500元人民币左右），就象我们还买不起汽车做为日常消费品一样。

“只要正版软件降价，让我们能够承受，我们就不买盗版，坚决支持正版。

相信这样的话或者想法大家也不陌生。道理其实没错，但关键在于以我们目前的水平只能承受28元的正版，而280元的正版却是让我们心安理得的使用盗版的借口。

28元正版软件的出现，令玩友们为之一振。许多原本没有能力支持正版的玩家，开始用自己的行动为国产软件事业贡献着力量。不过，尽管这种贡献——与其说贡献，不如说是应尽的义务——有多么热诚，但这种力量在我们想达到的目的（或者说效果）面前也是微不足道的，比如做出象FF8一样的游戏。

正版软件在国内几乎没有市场，即使将价钱降到28元这样等于白送的地步，最优秀的国外软件（如“生物危机2”的PC版）也只能卖个十几万份。这十几万份所得到的利润，除出付给日本公司的版权费，仅仅能使代理商获得几十万元人民币的利润。离制作游戏软件的启动资金还差得远呢。而这个软件仅在日本销量就超过了230万份，并且是以6800日元（约合人民币850元）的价格、大约用了一个月的时间卖的，销售额将近20亿人民币。我们的十几万销量，连人家的零头还赶不上（尽管我们总嘲笑人家是小国家），而赚来的那几十万元人民币恐怕还不够冈本吉起一个月的工资呢。数字最能说明问题，大家猜猜我们全国一年在游戏方面的消费有20亿元人民币吗?

金山公司希望28元“词霸2000”能够卖100万份，数量按理说已经不少了。仔细算算，如果卖出一份的纯利润为5元的话，并且卖掉100万份的话，制作者在收回投资后，又净赚500万元（约合60万美元）。但只用这些钱的话，除了再做一个小型的工具软件，其他什么也做不成（况且国内还有什么样的软件，正版能有100万的销量呢）。

换个角度，如果“词霸2000”以168元销售，也能够卖掉100万份的话，纯利润达到6000万元以上（约合680万美元），那么就有条件开发一款较大型的软件。但很不幸，168元的“词霸2000”，金山自己也知道是卖不了多少的。

就现在而言，制作大部头作品，没有资金的支持是没有任何可能的。28元的正版软件卖得再多，也提供不了这样的利润。正版软件的利润必须要保证投资者和制作者在吃饱喝足后，还有继续发展的能力。不然我们的软件只能停留在小型软件（或者劣质游戏）的档次上，永远做不出FF8或者WINDOWS。

国内现在根本不存在能够制作大型软件的环境，无论是制作者一方，还是消费者一方。具体就游戏软件而言，我们现在还是不要做为妙。做好的游戏既没经验更没钱，好不容易找到几百万投资做个小游戏，哪里禁得起既没花钱又玩过无数最高水准游戏的国内游戏迷的批评呢。

作为没有消费能力的消费者，我们无权要求软件公司为我们制作FF8，也不能要求国内的游戏公司做出达到或超过某种水平的游戏，更无权批评自己没有付钱的游戏软件，因为它是一种商品，而不是公益品。一切等到我们有消费能力的那一天再说吧。

谨以此文献给自认感情曾经受到“国产游戏”伤害的游戏迷。

——又一只看着好像是跟国内游戏业者一头儿的“乌鸦”

THIS SITE IS gamebar

游戏室轶事

不败的“长颈鹿”

文/网友 小猪

可达走进了游戏室，第一眼就看见“98 格斗之王”前凑满了人。只听得一连串惨叫声之后，一个不知从哪里来的浑小子一把鼻涕一把泪地掩面而出。只听的一阵大笑，可达循声看去，只见一个脖子很长的家伙一边洋洋得意地做着胜利的 V 字手势，一边笑道：“不败场次继续扩大！哈哈！”可达一听浑身一抖，赶忙问身边的老板蛋蛋：“这……这就是传说中的此游戏室的‘98 格斗之王’中王‘不败的长颈鹿’吗？”

老板蛋蛋懒洋洋地应道：“好象他自己是这么说的。”

可达早已激动地全身颤抖，心里念叨着：“我的偶像就在眼前，我……我必须和他打个招呼。”

“好家伙！颈鹿兄，最后那招连击数为 N 下的连招怎么用？”可达走上前咧着嘴问道。

“哈哈哈哈！啊哈哈哈哈哈！”颈鹿先学了一分半钟八神的笑声，然后又做了半分钟草雉京的挑衅姿势（没火空比划），最后才吐出五个字：“我、不、认、识、你。”

他说罢扬长而去，只留下可达朝着游戏室门口的方向迎风伫立，短发飘飘。

突然一个“小底笛”轻轻拍了拍可达的肩，小心地问道：“‘葛格’，你好象在喷血也！”可达赶忙捂住嘴，双眼一瞪：“那来的未成年者，看我不抓你去派出所！”——小孩没有抓住，嘴里的血倒是又喷了出来。

可达懊恼地坐在“98”的机器前面，嘴里念念有词：“98 打得好就那么拽吗？看我苦练 98，总有一天我会打败你！——对，打败‘长颈鹿’！”可达一拳砸在机台上，“好，回家！”他豁地站起身，大步流星地向外走去。室外一片红色的夕阳，可达遥望远方，一脸义正辞严。（难……难道又有勇者诞生了？）

这时老板蛋蛋冲了出来，一把揪住可达：“小子，你想溜吗？”

“别以为我怕他，我会在 98 上把今天失去的光明正大地赢回来。我会让他尝尝什么叫失败的滋味，哈哈哈哈哈！”可达甩了甩头发，潇洒地笑道。

“那你先得赔我一个按键。”老板蛋蛋手里拿着一个被砸得变形的按键，“算你便宜一点，一块钱。”

“我@＃＄@%^&！”可达从兜里掏出皱巴巴的一块钱塞在蛋蛋的手里，眼眶里噙满了热泪，但他坚毅的目光未曾改变。可达转过身，缓缓地向远方走去，当他的背影渐渐将消失在黄昏的尽头时，他高振双臂，发出了源自内心的呼唤：“晚饭钱没啦！！！”（鼓掌，又一个勇者诞生了！）

“想战胜‘长颈鹿’是不可能的，谁也无法挡住他那无比恐怖的最后一招。”老板蛋蛋凝望着远方意味深长地说道。

之后的几个星期，可达再也没有出现在游戏室里，有的只是“长颈鹿”不败记录的继续扩大。据知情人氏透露：可达为了苦练 98，花完了所有的积蓄去买了台街机在家狂打不止。

终于，一天，夜晚，月光惨淡，一个孤独的男人独自走在路灯昏黄的小路上。月光不经意地从他脸上掠过——只见憔悴的脸庞，凌乱的长发，但一双眼睛却迸射出红色的光芒，这是复仇的光芒……他就是传说中的“八@庵”吗？！

男人突然停了下来，他站在游戏室的门口，朝里面看了看。灯光照亮了他的样貌——咦，这不是可达吗？他……他还活着？

可达走进了游戏室，他看到了一幕：“长颈鹿”正在玩 98。“好。”可达的眼睛喷射出炎系的光芒，他的手缓缓地伸进了裤兜，眼看着就要拔出！老板蛋蛋一看情势不妙，赶忙上前拉住可达道：“要砍人请到室外！”可达一把推开老板蛋蛋，顺手就掏出了家伙。老板蛋蛋一看来不及了，只得大叫一声：“使不得！！！”

只听“噼里啪啦”一阵响，游戏室里一片安静。

“买一个币。”可达淡淡地说道。

桌上是一把总价二毛钱的硬币。

“哦……给你。”老板蛋蛋用手抹了抹额头上的汗。

可达攥紧了那一个币，外表平静地在“长颈鹿”的旁边坐下，但他的心理并不平静：“可达啊，可达啊，这可是你最后一个币，你可一定要赢啊！一定要打败这个让我在小孩面前丢脸的大大大坏蛋。”

可达将决定命运的那一个币郑重地塞进了机器。“THE KING OF FIGHTERS NINTEEN NINTY EIGHT”——熟悉的音乐又在他的耳边响起。可达回忆起这一个月来自己的刻苦努力，真是比当年考大学时还要苦啊；一想到自己的存款，可达更是苦不堪言，不觉已是英雄泪满襟；“一切为了今天这一仗，值了！”可达顿觉豪气万丈……

“喂，快选出场顺序，你倒底是打还是不打？”“长颈鹿”突然打断了可达的思路。

“呀！！！你这家伙怎么不早说！”可达这才反映过来，“但是没关系，就我的实力这三个人也行。”

“哦？这位朋友没见过面嘛！”“长颈鹿”笑道。

“那今天就让你见识见识！看招！”可达怒吼道。

“就是那个家伙吗，想打败‘长颈鹿’？”

“是吗？去瞧瞧。”游戏室里的人都挤了过来。

“又是一个牺牲者。”老板蛋蛋也过来凑热闹。

“是啊，即使占尽了优势，又有谁能挡住他的最后一击呢？”大家都附和道。

98 的战况向可达一面倒去，“这位号称‘不败’的先生怎么不行了？”可达红光满面地笑道，而“长颈鹿”脸色苍白地忙于应付败局。

局势越来越明朗，可达的笑容越来越灿烂：“哈哈哈哈哈哈！啊哈哈哈哈！你完了，接我的超级无敌八雉女！！”

“糟了，‘长颈鹿’要使出最后一招了！”老板蛋蛋惊呼道。

真是说时迟，那时快，只听得窗外一声炸雷，一道闪电劈开寂静的夜空，天空是那么的凄惨……

“他……他还是用了最后的那一招。”老板蛋蛋一脸同情地看着可达。

游戏室外两米处，“长颈鹿”的脸色还有点坏，但总算还能笑得出来，“不败记录继续扩大，哈哈！GO HOME！”他拍了拍屁股走了。

游戏室内两米处，98 那台机器前只留下可达一个人。他已经坐了一个小时了，他面前是一片漆黑的荧屏。

“这、家、伙、居、然、关、了、机。”可达从牙缝里蹦出几个字。

突然，一个小“底笛”拍了拍可达的肩，小心地问道：“‘葛格’，你好象在喷血也！”

……

THE STORY IS END.



游戏机种缩略语

FC	任天堂红白机
SFC	超级任天堂
MD	世嘉五代机
PC—E	NEC8 位游戏机
GB	任天堂手掌机
GG	世嘉手掌机
GT	NEC 手掌机
VB	任天堂 32 位手掌机
32X	世嘉 MD 机 32 位提升器
MD—CD	世嘉 MD 光盘机
SS	世嘉 SATURN
PS	SONY PLAY STATION
PC—FX	NEC 32 位机
3DO	3DO 规格主机
NEO · GEO	SNK16 位主机
N · G CD Z	SNK16 位倍速光盘机
N64	任天堂 64 位主机

游戏类型缩略语

ACT	动作游戏
STG	射击游戏
FTG	格斗游戏
RPG	角色扮演游戏
S · RPG	模拟 RPG 游戏
A · RPG	动作 RPG 游戏
SLG	模拟仿真游戏
SPG	运动游戏
TAB	桌上游戏
PUZ	益智游戏
AVG	冒险游戏
ETC	其它类游戏
RAC	赛车游戏

サムライスピリッツ!2
ポケット格闘シリーズ

侍魂2

～口袋格斗系列～

NGP	厂商：SNK　类型：FTG
	发售日：99年6月10日

在SNK推出的掌机上、NGP上纵横驰骋的当然不仅仅只有“饿狼”和“KOF”中的人物了，以《阿修罗斩魔传》中的人物为兰本的本款作品自然不会逃脱NGP的恢恢天网。



GAME集中营 怀旧周刊 每周五午夜更新



特别感谢



敖厂长
佛爷
柴可
青蛙河边跳
dhx
陆尼卡
刘屿
姚晓岚
曹越
黄河
黄健
海星
骑士
本·拉风
Katana
于善洋
方形仙人球